1997/2

ÁRA: 345 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

KKND

Larry 7

Privateer 2

Discworld 2

Heroes of Might and Magic 2

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Hát, ezt is megértük, beköszöntött az 1997-es év. Igazából nem valami szimpatikus szám az 1997, reméljük azért nem lesznek vele problémák, ha legalább úgy elketyeg szép lassan az év, mint az előző.

A mostani intro egy igen érdekes témáról fog szólni, mégpedig a GURU-val való kapcsolattartásról. Most bizonyára vigyorra húzódik a szátok, hisz még nem tudjátok, hogy ez egy leszúrás előszele.

Kezdjük talán a legelején. A PC GURU-t – és egyéb GURUs kiadványokat – olvasók és használók nagyon szeretnek levelezni. Legegyszerűbb módja a dolognak ha ugyebár az ember bemegy a varnyúházba és feladja a kis csomagját. Nomármost a dolgok itt kezdenek problémásodni, hiszen ugyebár 3 cím is szerepel egynéhány PC GURU-ban. Ezeket nem írjuk le, csak egyiket, és nagyon meg szeretnénk kérni mindenkit, hogy ezt használja a következő egy-két évszázadban:

PC GURU, 1399 BUDAPEST, PF.: 701/765

Ennek a címnek nagyon sok előnye van. A legelső előny az, hogy csak az ide érkező leveleket és pénzt garantáljuk hogy megkapjuk, hiszen ez egy zárt és nem utolsó sorban biztonságos hely, ahonnan nem tűnik el semmi (már pedig ez manapság ugyebár elő szokott fordulni imitt-amott). A második előny talán még ennél is lényegesebb, hiszen így nem lesz ideges a stáb a postás reggeli csengetésének hallatára, amikor valamelyikünk lakására kézbesíti ki a küldeményt.

Megkérünk mindenkit, hogy ha lehetséges és nem okoz nagy problémát, akkor kizárólag a fenti címet használja levelezésre és egyebekre, ezzel sok bosszúságtól kímélve meg önmagát és a szerkesztőség tagjait.

GURU Team

Ide tartozik még az a hír is, hogy közkívánatra meghosszabbítottuk február 28-ig az előfizetési akciónkat.
Tehát:

1 ÉVRE 3.000 FT, 1/2 ÉVRE 1500 FT.

Akik még ráírják a csekkre, hogy

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

és benne lesznek az első ötven előfizető között, azoknak

POLÓT ADUNK AJÁNDÉKBA

az előfizetese mellé. Most érdemes még előfizetni.

GURU HÍREK

Kezdjük talán az ünnepek nagy eseményeivel, lássuk dióhéjban mi is történt a szerkesztőség tagjaival az elmúlt hetekben:

- Laza sikeresen túlélt egy olaszországi utazást, pedig befizettük egy körre a maffiánál, de úgy látszik valami közbejött (Vendetta!).
- Del végigjátszotta negyvenharmadszor a Wing Commander IV-et, természetesen chicken módban, hogy élvezhesse a movie betéteket (Always).
- Mocsy ismét elhalasztotta az eljegyzését - nem jutott tudomásunkra, hogy most mi volt az indok (Várj reám, s én megjövök...).
- Sakman megtalálta élete értelmét egy 17 colosban (Philips Brilliance - kis képhibával!).
- Kriszta élete értelme (Merlos Splace) után megtudta, hogy a 101 kiskutyát mikor mutatják be - már tűkön ül (Dalmata RULEZ!).
- Shoebaron miután begyűjtötte az IRC-s karácsonyi ajándékokat, manapság az egyszerű élvezeteknek hódol, irgalmatlan borravalókat ad a pincéreknek (Élni tudni kell!).
- Bear újabb sznob dolgot talált ki a dalmatájuk és a kígyó után, most egy eladó tevét keres (Arabok, csere is érdekel!).
- Attila tovább készíti az értékelhetetlen extra grafikákat, mindenki számára egyértelmű, hogy menthetetlen... (No komment).
- Charlie edzésekre jár, hogy a GURU táborban ismét félmeztelenül járkálhasson (Gondolom látszik már valami...).
- Brazil átment anyagmozgató kisiparosba, és az eddig megmaradt leveleket – amit a fia és a kutyája még nem tépett szét – szanálta, így hát teljesen üres a lakás és unatkozik (Levélre Magyar! + Megtalálta a másfél éve elveszett papucsát.).

Aki nincs ebben a felsorolásban, az is csinált valamit, de nincs róla információnk.

GURU Team

HÍREK

4 ION STORM
4 HEXEN2
4 ÚJ RPG AZ INTERPLAY-TŐL
4 DARK
5 FLIGHT UNLIMITED 2
5 ESOTERIA 3
5 PANZER '97&PACIFIC GENERAL
6 GERAT BATTLES OF ALEXANDER
6 AZ ELSŐ DVD-ROM
6 AGE OF SAIL
6 DID - F22
7 INCREDIBLE SHRINKING MAN
7 A LÁNYOK ÉS A SZÁMÍTÓGÉP
7 PRO PINBALL - TIMESHOCK
7 X-WING VS. TIE FIGHTER

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Discworld 2
14 Realms of Haunting
16 Warwind
20 Heroes of Might and Magic 2
22 Blood&Magic
24 Larry 7
28 Rama
30 Fragile Allegiance
32 KKND
36 Privateer 2
40 Star Trek: Borg
41 GP Manager 2
42 Sim Copter

APRÓSÁGOK

13 BLAM!-MACHINEHEAD VERSUS TUNNEL B1
19 THE CROW: CITY OF ANGELS
19 NBA JAM EXTREME
34 THE LORDS OF TANTRAZZ
34 3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT
35 ULTIMATE SOCCER MANAGER 2
35 SENSIBLE WORLD OF SOCCER '96/'97
46 CREATURES
46 MUTANT PENGUINS
47 ID4
47 HYPERBLADE

TALLÓZÓ

54 Emulátorok
58 Unicomp
59 Inventory
60 TB Pinnacle
61 Scala
62 ComputerBooks
64 Pixel hírek
65 Compo-k
65 Multimédia CD-ROM
66 Internet
68 Magic the Gathering
69 Internet
70 Tuning
72 LightWave
74 AWE64 és GOLD
76 Tesztlabor

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT.......................................75
LEVROV......................................78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

HEROES OF MIGHT&MAGIC II

Lord Ironfist emléke itt kísért; fiainak örökösödési háborúja olyan élmény lehet számodra, amit nem hagyhatsz ki. Miért is tennéd, nem igaz?! Ha szereted a fantasy elemekkel fűszerezett stratégiai játékokat, akkor hónapokig elleszel vele, erre garanciát vállal...ok én.

Félre a humorral, ez a játék tényleg megérdemli a Hónap játéka titulust. Számomra a legnagyobb élményt az jelentette, hogy az amúgy sem gyenge első részhez képest az alkotók ekkorát tudtak előre lépni. Ami jó volt azt megtartották, beépítettek egy nagy adag újdonságot, a régi hibákat és a hiányosságokat kiküszöbölték, és mivel ennél sokkal jobbat már nem lehet kihozni a dologból, megkaptuk a pályaszerkesztőt is. Kívánhatunk ennél többet?! Igen! És meglepő módon meg is kapjuk. Ezt bővebben lásd a cikkben.

Talán néhányan nem tudják miről beszélek, mert pl. nem játszottak az előző résszel. Nekik csak annyit kell tudniuk, hogy a Heroes of Might&Magic egy olyan fantasy elemekkel megtűzdelt, körökre bontott stratégiai játék, ahol hősök által irányított csapatokkal kell különféle feladatokat teljesítened. A rendkívül szép és hangulatos programban nagy hangsúlyt kap a taktikázás, a hódítás és a felfedezés. Kedvcsinálónak ennyi is elég.

A HOMM2-ben rengeteg scenario, szörny, varázslat és tárgy vár, a pályaszerkesztő pedig korlátlan ideig garantálja a szórakozásodat. Mindenkinek ajánlom ezt a programot, kortól, nemtől és érdeklődési körtől függetlenül.

Lily

ION STORM PROGRAMOK

A John Romero nevéhez fűződő Ion Storm elnevezés valójában egy három tagú sorozat fedőneve. A programok mindegyike a Quake engine-re, pontosabban annak egy picit továbbfejlesztett változatára épül. Az első játék – egyelőre még cím nélkül – egy 3D akciójáték lesz (akárcsak a Quake), a második egy RPG, a harmadik pedig egy real-time stratégia. Ami különlegessé teszi őket, hogy kábé háromszor annyi grafikus dolgozik rajtuk, mint anno a Quake-en. A megjelenések 97 második felétől várhatóak, de a folyamat egészen 98 nyaráig is elhúzódhat. Egyébként id-ék is ekkorra tervezik a Quake 2 megjelentetését.

DARK

A Looking Glass nemrégiben lebbentette fel a fátylat „Dark" néven készülő szerepjátékáról. A programról egyelőre nem lehet sokat tudni, hiszen a befejezéséig még legalább egy évnek kell eltelni, de az már most is biztos, hogy egy teljesen új, fantasztikusan gyors 3D rendszer – az úgynevezett R6DS – segítségével készül. Nagyon bíztató hír, hogy a játék Warren Spector vezetésével készül. Csak miheztartás végett, ő „követte el" az Ultima Underworld, az Ultima Underworld 2 és a System Shock fejlesztését is...

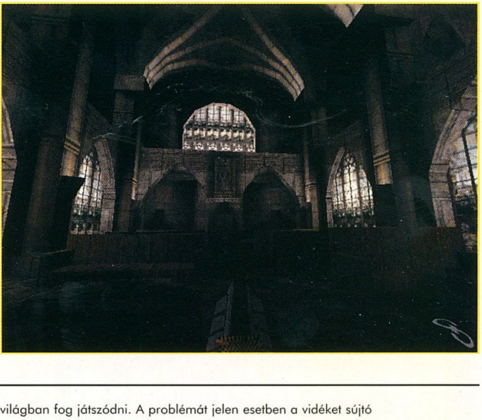
PRO PINBALL – TIMESHOCK

A Pro Pinball kétség kívül a legszebb és legélethűbb pinball szimulátor volt ami valaha is napvilágot látott a PC-n, de sajnos nagy hibája, hogy mindössze egyetlen egy pályát tartalmazott. A Timeshock valójában nem is annyira második rész, mint inkább egy újabb asztal, bár a rengeteg új funkció miatt akár mint „Pro Pinball 2" is tekinthetünk rá. Fogalmam sincs, hogy miképpen, de valahogy játszhatunk hálózaton és Internet-en keresztül más emberek ellen, sőt, bizonyos szint – azaz pontszám – felett még egy speciális „operátor" menü is megjelenik, ahol aztán kedvünkre állítgathatjuk asztalunk és a felépítmények tulajdonságait. Játszhatunk bajnokságot, kupát, sőt, még egy olyan kezdőknek ajánlott opciót is bekapcsolhatunk, ahol X ideig lehet játszani akárhány golyóval. Egyszóval rengeteg újdonság lesz a programban, így aki szereti a flippereket, ezúttal sem fog csalódni.

HEXEN 2

A Raven megerősítette a híreket miszerint jelen pillanatban mindenki teljes gőzzel a Hexen 2-n dolgozik. A cím még változhat, de az ígéretek szerint a Quake engine-nel készülő program legalább akkora ugrás lesz a Quake-hez viszonyítva, mint amekkora ugrás volt anno a Hexen a Doom-hoz képest. A második rész is fantasy környezetben játszódik, de az eredeti Quake rendszert kiegészítették néhány speciális mozgásformával (ilyen például a repülés). Ezúttal 4 különböző karakter közül választhatunk, úgymint lovag, nekromancer, pap és tolvaj. Természetesen minden karakterosztálynak eltérő fegyverei lesznek, így remélhetőleg ismét érdekes multiplayer-meneteknek nézünk elébe. Hasonlóan az

első részhez, a „level completed" üzenet helyett összefüggő pályákra számíthatunk, amit elméletileg a fejlesztők megfejelnek néhány komolyabb rejtvénnyel és fejtörővel is. Mindez valamikor '97 nyarán-őszén várható.



ÚJ RPG AZ INTERPLAY-TŐL

A Shattered Steel fejlesztőgárdája – a Bioware – új RPG fejlesztését jelentette be.

Az egyelőre még cím nélküli program a Forgotten Realms világban fog játszódni. A problémát jelen esetben a vidéket sújtó megmagyarázhatatlan vas-hiány okozza és természetesen a mi hőseink feladata lesz a megoldás felkutatása.

A Bioware ugyan eddig még nem fejlesztett RPG-t, de mivel a csapat szinte összes tagja nagy szerepjátékmániákus, valószínűsíthetően nem fognak csalódást okozni.

A játék várhatóan '97 végén, vagy '98 első felében kerül a boltokba.

FLIGHT UNLIMITED 2

A Terra Nova megjelenése óta nagy a csend Looking Glass-ék házatáján. A verebek ugyan csiripeltek bizonyos System Shock 2-ről, de egyelőre sajnos semmi hírt nem kaptunk róla, hogy készülne ilyesmi. Annál inkább érkeznek a hírek a Flight Unlimited 2-ről, a kétség kívül nagyon szép, de kétes sikerű Flight Unlimited

folytatásáról. A második rész az Egyesült Államok nyugati partvidékén, San Francisco térségét kapta helyszínül. Ez kábé 8.500 négyzetkilométernyi berepülhető fotorealisztikus területet jelent és ezúttal már tényleges 3D (értsd: „kiáll a földből") tárgyakkal és épületekkel is találkozhatunk. Lesz Golden Gate és tucatnyi felhőkarcoló, de mindezek csak a jéghegy csúcsát képezik. A 6

berepülhető géptípus között szerepel a Cessna 172, a Piper Arrow, a Beech Baron, a Grob S-103, a Beaver, és a P51D Mustang. A hatalmas területen 45 használható repülőtér található, de az egyszerű repkedésen kívül részt vehetünk 25 előre beprogramozott kalandban is (úgymint nehéz időjárási körülmények, vészhelyzetek és különböző kritikus szituációk). Grafikailag megint lenyűgöző a program, de a sebességről rutinosan egy szó sem esik... Várható megjelenés: 97 nyara

ESOTERIA3

Az Esoteria3 eredetileg egy lövöldözős akciójátéknak készült, de nem kizárt, hogy mire megjelenik, egy sokkal összetettebb program kerekedik ki belőle. Cyborg-szerű hősünket mindig hátulról látjuk és így kell keresztülverekedni magunkat egy rakás gyönyörű SVGA pályán. Raven – mert hogy így hívják a központi karaktert – természetesen tud ugrani, futni, úszni és kúszni, azaz más szóval az összes olyan mozgáskombinációt ismeri, amit egy ilyen játéknak

ismernie kell. Kicsit a Bioforge-ot idézte a program, bár a fejlesztők jobban szeretik a Duke Nukem-hez hasonlítani alkotásukat. A multiplayer opció magától értetődő, de a hardware igény már annál kevésbé. Az egy dolog, hogy Win95 mellett a program Windows NT 4.0-án is hajlandó futni, de azt már nehezen veszi be a gyomrom, hogy minimum processzornak a 133-as Pentiumot jelölték meg. A javasolt konfig P166, 32 mega rammal, ami kábé annyit jelent, hogy P200-on 48 megával úgy ahogy el fog döcögni. Azért ez még nekem is erős! Várható megjelenés: '97 ősz

PANZER '97 & PACIFIC GENERAL

A PC GURU 97/1-es számában már beszámoltunk a Panzer General '97-es verziójáról, de a játékból sajnos nem tudtunk mutatni semmit. Ezt a hiányosságunkat bepótolva most itt egy kép – bár igaz, hogy nem a legnagyobb, de mégis valami – és az előző számban írtakhoz néhány kiegészítő információt is sikerült begyűjtenünk.

Az egyik legfontosabb újítás az eredeti programhoz képest, hogy a hadjáratok átszervezésével a németek mellett szövetséges oldalról is szerencsét próbálhatunk, azaz összegyúrták a Panzer General-t az Allied General-lal. A „grafikai tuning" nem csupán a 3D izometrikus megjelenítést, a „tracelt" tankokat és a látványosabb városokat jelenti, hanem ezúttal különösen odafigyeltek az élethű tájra és a hiteles, pontosabban korhű térképekre is.

Az összecsapások eredményeként lesznek kráterek, romok, füst és természetesen tűz! Minden egyéb szerencsére a régi. Várható megjelenés: '97 nyara

A sorozat másik közeljövőben várható epizódja a Pacific General lesz. Már a címből is következik, hogy ez a rész a második világháború Csendes-Óceáni hadszínterén történt események feldolgozását tűzte ki céljául. Amerikai és japán oldalról egyaránt megpróbálhatjuk megnyerni a háborút és így a „General" sorozat hagyományaihoz híven a rátermettebbek újraírhatják a történelmet. Partra szállhatunk 1945-ben Japánban, de a másik oldalról játszva az eseményeket, akár az Amerikai Egyesült Államokat is szolgasorba hajthatjuk (ezért is adták a programnak a „Pacific General" címet a „Pacific Admiral" helyett!).

A program elsősorban a tengeri hadviselés elemeit hivatott lemodellezni, de a Csendes-óceáni szigetvilágért folytatott küzdelemben szép számmal lesznek szárazföldi csaták is (természetesen az olyan híres ütközetek, mint például a Guadalcanal és az Iwo Jima szigetekért folytatott küzdelmek is helyet kaptak a programban). A szárazföldi összecsapások kialakítása azonban csak a fejlesztés könnyebbik szakaszát képezte az SSI programozói számára, hiszen a tengeri csaták természete miatt nem kis munkával kénytelenek voltak alapjaiban átírni az eredeti kódot.

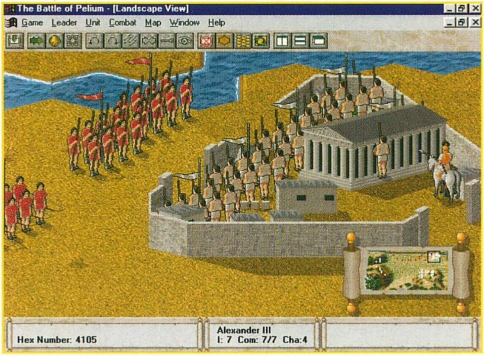
Gondoljunk csak egy anyahajóra és a fedélzetén elhelyezett több tucat különféle repülőgépre. Ezek a repülők néha őrjáratra, néha felderítésre, néha pedig támadásra indulnak és mindezek végén a szerencsésebbek hazatérnek hajójukra tankolni. És akkor még nem is beszéltem egy partraszállás nehézségeiről...

Az SSI persze nem okozhatott csalódást és így a felmerült problémákat sikerült elég jól megoldaniuk. Csupán egy az újítások közül, hogy az új rendszerben egy mezőn akár több egység is tartózkodhat egyszerre. Akinek pedig nem lennének elegendőek a történelem nyújtotta lehetőségek, a programhoz mellékelt pályaszerkesztővel olyan hadszínteret varázsolhat monitorára, amilyet csak akar!

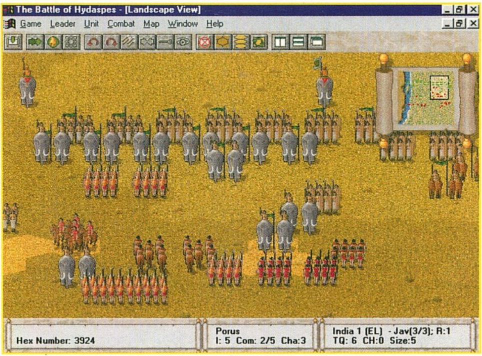
Várható megjelenés: '97 nyár-ősz

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Utoljára még 1994 telén hallhattunk valamit a „Great Battles of Alexander" címet viselő stratégiai játékról, azóta viszont nagy csend övezi a készülő



programot. Igazából azt sem lehetett tudni, hogy egyáltalán él-e még a vállalkozás? A Nagy Sándor „munkásságát" bemutató játék egyik kiadótól a másikig vándorolt, míg végül 96 telén kikötött az Interactive Magic gárdájánál. Az American Civil War és a Harpoon fejlesztői most már remélhetőleg végigviszik a dolgot és így '97 végére akár meg is jelenhet a hányattatott sorsú alkotás.



DID – F22

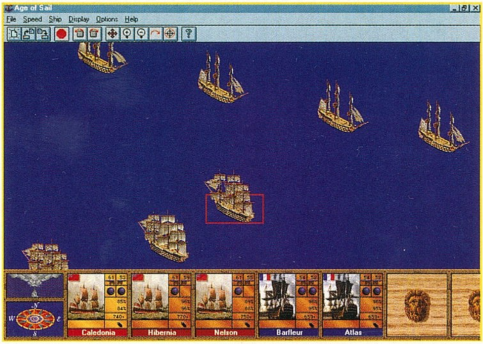
Minden különösebb kommentár nélkül szeretnénk bemutatni néhány képet a Digital Image Design készülő szimulátorából, az F22-ből. A programról csak annyit, hogy még szebb, még nagyobb és még élethűbb lesz a EF2000-nél..., legalábbis ezt igérik.

AZ ELSŐ DVD-ROM

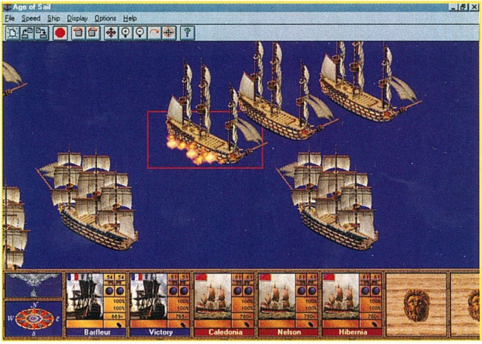
Mindössze egy rövid hír erejéig érdemes megemlíteni, hogy valószínűleg az Interplay nemrégiben megjelent Shattered Steel-je lesz az első játék, ami megjelenik DVD-ROM-ra. Ne kérdezze senki, hogy miért pont ez, hiszen ilyen erővel akár a 30 megás Dungeon Master 2-t is felrakhatták volna a „giga-kapacitású" új CD-re. A játék valószínűleg a tavasszal megjelenő első DVD-ROM olvasókkal közös csomagolásban kerül forgalomba.

AGE OF SAIL

A TalonSoft mindig is híres volt stratégiáiról, de mindezidáig kizárólag a körökre osztott megoldásokat részesítette előnyben. Első real-time stratégiai programja – az Age of Sail – a XVIII-XIX. századi nagy tengeri ütközeteket szimulálja meglepő pontossággal és részletességgel. A kor összes említésre méltó csatája (több, mint 100 különféle helyszínen) és hadihajója (több, mint 600 féle



hajó, köztük például a híres Saratoga) bekerült a program adatbázisába, így a tengeri hadviselés megszállottjai maximálisan kiélhetik szenvedélyüket. Az előre elkészített scenario-k mellett természetesen megtalálhatunk egy teljes hadjáratot is, ahol mint egyszerű kadét kezdve pályafutásunkat, szép lassan akár admirálissá is kinőhetjük magunkat. A játékhoz mellékelnek egy beépített pályaszerkesztőt is, azaz a megfelelő beállítottságú embereknek hosszú távra garantált elfoglaltságot jelenthet a program. Az Age of Sail Windows vagy Win95 alatt fog futni és mint ahogy azt a press anyagból megtudhattam, ezáltal majd „nem kell szenvednünk a DOS alatti konfigurálás nehézségeitől..." Erről akaratlanul is a Gyalog Galopp, egészen pontosan Lancelot apácák várában elhangzott szavai jutnak az eszembe, azaz: na, szenvedni akarok...



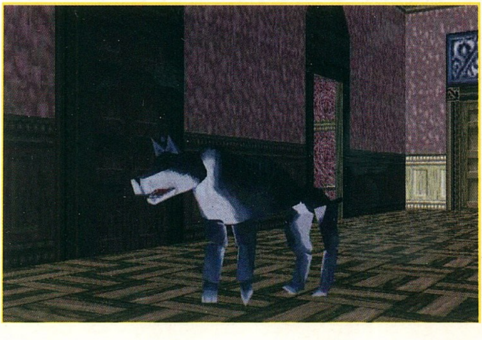
A LÁNYOK ÉS A SZÁMÍTÓGÉP

Egy tíz éve tartó angliai vizsgálat eredményéből kiderült, hogy mindazok az erőszakos és véres játékok (értsd: Doom, Duke, Quake) amelyeket fiatal (12-16) lányok egyszerűen csak „idétlen hülyeségnek" minősítenek, valójában olyan negatív érzéseket ébresztenek gondolkodásmódjukban a számítástechnika és a számítógépek irányában, melyek sokszor egész életükön keresztülkíséri őket. A tanulmány arról is tudósít, hogy míg 1985-ben a lányok átlagosan feleannyi számítógépes ismerettel rendelkeztek mint a fiúk, 1995-re a fiúk már csupán 25 százalékkal jártak a szebbik nem előtt. A tendenciát követve, ugyanez a szám 2000-re alig lesz több tíz százaléknál. Sajnálatos – írja a tanulmány – hogy a fiatal lányokat pont a legfogékonyabb korukban érik az előbb említett negatív hatások és így érthető, hogy a számítógépeket „hülye fiúkkal, idétlen, unalmas és agresszív játékokkal azonosítják" (tisztelet a kivételnek). Konklúzió: srácok, lehetőleg ne a hugi előtt Duke-ozzatok...

INCREDIBLE SHRINKING MAN

A Cyberdreams eredetileg tavaszra tervezett Incredible Shrinking Man-je valószínűleg előrelátható ideig nem fog megjelenni. Az ok rendkívül egyszerű, a cég vezetősége ugyanis nem volt megelégedve a program technikai színvonalával és ahogy azt a képviselőjüktől megtudhattuk „egy jó történet manapság sajnos már nem képes eladatni egy játékot...". Nos, lehet hogy a Cyberdreams-nek

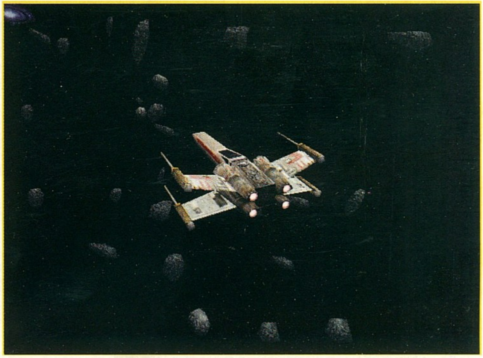
igaza van, de mindenesetre kár ezért a programért, mert az ötlet tényleg jó volt. A jogok mindenesetre továbbra is élnek, azaz a cég bármikor felülvizsgálhatja eredeti döntését és kiadhatja a játékot.

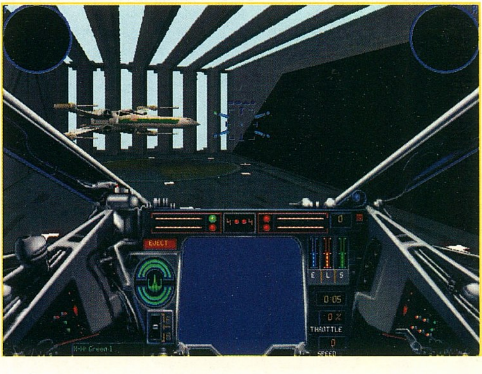


X-WING VS. TIE FIGHTER

Az F22-höz hasonlóan különösebb megjegyzések nélkül szeretnénk bemutatni néhány újabb képet a február végén várható X-Wing vs. Tie Fighter-ről. Meggyőzően fest a dolog, ugye?

Del





Discworld 2

Missing Presumed...!?

PSYGNOSIS
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 6.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM(DOS), 16MB RAM(WIN95), 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Nem hiszem, hogy bárki elvitathatná a Discworld 2-től az idei év legszebb kalandjátéka címet. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy nem is volt akkora konkurenciája. Talán csak a

Broken Sword tudta megszorítani, de azért az első hely vitathatatlanul a Psygnosis csapatát illeti. Miért is volt annyira népszerű az első rész? Sokat gondolkoztunk már ezen a dolgon, s végül arra a következtetésre jutottunk, hogy a nehézsége miatt. Bizony, akkoriban nagyon sokat számított, hogy nem lehetett egy hétvége alatt megcsinálni a programot. Ennek egyetlen hátulütője volt csupán. A tömegek (akik pénzért megveszik a programot) nem tudták segítség nélkül végigcsinálni. Azt pedig mindenki tudja, ha valaki egyszer belenéz egy leírásba, akkor annak a játéknak már lőttek. Gondoltak egy nagyot hát a főokosok és sokkal könnyebbre vették a második részt. Nekem és még néhány hardcore kalandjátékosnak nem igazán tetszett az ötlet, de ha manapság ez az igény akkor ám legyen. Csak az összehasonlítás kedvéért mondom, hogy a Discworld 1-et két hét alatt fejeztem be, míg a második részt 2 nap alatt. A számok azt hiszem magukért beszélnek. Kicsit sajnálom, hogy ez lesz a tendencia, az eladások kedvéért. A könnyen megcsinálható játékok hamar a süllyesztőbe kerülnek. Érdekes módon nem terjedt el a Monkey Island 2-ben alkalmazott technika. (Ott a játék elején ki lehetett választani, hogy akarjuk-e az összes puzzle-t, avagy sem. Ezzel a módszerrel mindenki maximálisan elégedett lenne.) Ez a rövid kis bevezető azonban semmiféleképpen se vegye el a kalandvágyók kedvét. Mint az elején említettem ez az év kalandjátéka és remekül fog vele szórakozni, aki végig akarja csinálni. A nehézséget leszámítva szinte tökéletes a játék. A grafikája a legjobb most ebben a kategóriában és a zenei részek sem akármilyenek. A történet jól átgondolt és rendkívül humoros (már aki szereti a kicsit elvont angol humort). Külön öröm, hogy megy mind DOS, mind Win95 alatt, bár egyáltalán nem vettem észre semmiféle különbséget a két verzió között. Az animációk és a grafika miatt csak két CD-n fér el a program, de nem kell megijedni. Nincsenek benne idegesítő lemezcserélgetések. Az egész játék során mindössze egyszer kell CD-t cserélni (remélem az Origin is követni fogja ezt a példát). A következő néhány oldalon szeretnék egy leírást nyújtani, persze szokásomhoz híven csak a teljesség igénye nélkül. A nehezebb részekhez úgyis fűzök

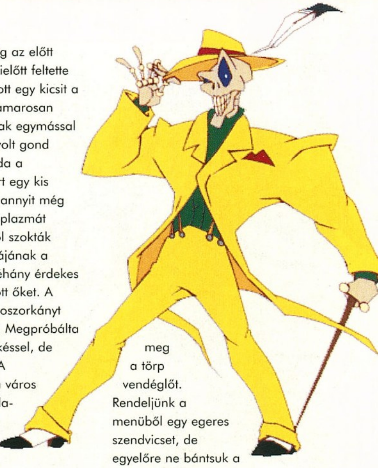
valami homályos utalást, aki meg végképp elakad, az küldjön szépen egy levelet Discworld 2 jeligével a szerkesztőség címére, vagy akár Interneten keresztül is el lehet érni a szerkesztőség címén.

ACT 1

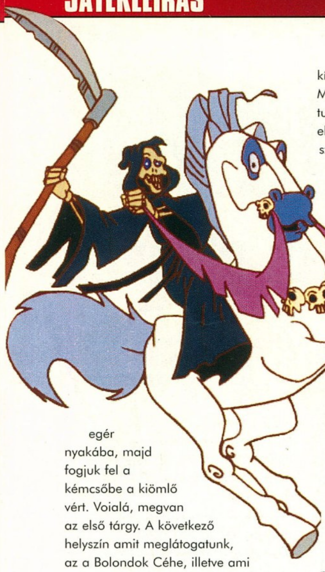
Rincewind a kétbalkezes varázsló megint alaposan belemászott egy csúnya ügybe. Kotnyelessége révén sikerült felrobbantania Ankh-Morpok egy részét és magát a Halált is. Ennek következményeképpen a holtak lelkei nem hagyhatták el a bomló porhüvelyeiket. Nem volt tehát túl rózsás a helyzet, mikor a Főmágus megelégelte a helyzetet. Kicsit megzsarolta hősünket (választhatott, vagy összeszedi a szükséges dolgokat vagy békaként kuruttyol a hátralévő életében a kerti tóban).

Hősünk tehát választott, bár később elgondolkodott azon, hogy talán jobban járt volna ha megtanul brekegni... Öt tárgyat kellett megkeresnie a Halálidézéshez. Három egyforma hosszú botot, négy köbcenti egéryért, egy egészen kevés csillámport, a pokolszagát utánzó bűzt és végül de nem utolsósorban egy varázsgyertyát. Nekiállt felderíteni a környéket és összeszedegette a hasznosnak ítélt tárgyakat az egyetem területén. Mikor itt végzett kimerészkedett a városba. Az első útja persze a legveszélyesebb környékre vezetett. Hamarosan összebarátkozott az alvilági figurákkal. A jósnőnél talált szellempalack keltette fel leginkább az érdeklődését. A látnokkal azonban nem volt könnyű szóba elegyednie, mivel az még az előtt válaszolt a kérdéseire mielőtt feltette volna azt. Ő is változtatott egy kicsit a kérdésfeltételén, s így hamarosan teljesen normálisan tudtak egymással kommunikálni. Nem is volt gond rábeszélni, hogy adja oda a palackot, de cserébe kért egy kis ektoplazmát. Segítségül annyit még elmondott, hogy az ektoplazmát általában a szellemekből szokták kifacsarni. A jósnő szobájának a hátuljában talált még néhány érdekes tárgyat, nem is hagyta ott őket. A halottkémnél csak egy boszorkányt talált kómás állapotban. Megpróbálta felboncolni az ott talált késsel, de inkább lemondott róla. A kocsmában találkozott a város szívtiprójával, Casanunda-val. Egy új hódításon törte a fejét, csak éppen megfelelő alanyt nem talált hozzá. Súgjuk meg neki, hogy a banya milyen nagy kihívást jelentene számára, de az információért cserébe ne felejtsük elkérni tőle a létráját. A csehó hátsó részében megismerkedhetünk egy igazi vámpírral. Maga az alak elég lényegtelen, de a műfogsora... Megtudhatjuk tőle, hogy a temetőben lakik és csak hajnalban tér nyugovóra. Mivel tudjuk elhitetni vele, hogy már hajnalodik?

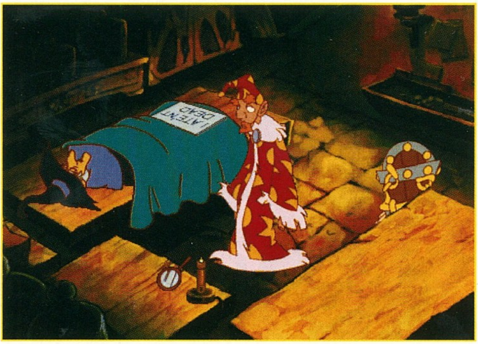
A csapos trolltól kérjünk egy kis piát, de ne hörpintsük fel azonnal. Kocsmázás helyett inkább látogassuk meg a törp vendéglőt. Rendeljünk a menüből egy egeres szendvicset, de egyelőre ne bántsuk a kis rágcsálót.



A kaja után menjünk el egy jó moziba. Itt régi ismerősünkbe, Dibbler-be botlunk. Persze megint seftel valamivel az öreg, de ezt már megszokhattuk tőle. Kérjünk tőle egy kis kukoricát és egy szórólapot. Az egyetem kertjében találkozhatunk egy kakassal. Elég mozgékony a drága ezért nem árt, ha egy kicsit megkavarjuk, egy kis áztatott kukorica pont megfelel a célnak. A temetőben keressük meg a vámpír sírkamráját és a létra segítségével vegyük el a fogait. Harapjunk bele az



egér nyakába, majd fogjuk fel a kémcsőbe a kiömlő vért. Voialá, megvan az első tárgy. A következő helyszín amit meglátogatunk, az a Bolondok Céhe, illetve ami megmaradt belőle. Itt újabb régi, de egyáltalán nem kedves ismerősbe botlunk. Chucky szelleme kísért a romba dőlt épület körül. Kiderült, hogy megvan átkozva, ezért nem mozdulhat el az épület maradványainak a közeléből. Szerencsére Rincewindnek mentő ötlete támadt, mi lenne ha beköltözne egy hordozható darabba... A szellemről persze rögtön az ektoplazma jutott az eszébe, de ezt valahogy elfelejtette közölni a kísértettel. Milyen kár, hogy Ankh-Morpork-ban nincs mosoda, ahol ki tudná centrifugázni a szellemet. Az ektoplazmát elcserélte a szellempalackra, majd elindult szagot szerezni. Talált is egyet a koldusok körül, de az nem volt hajlandó belebújni a palackba. Talán ha valamit beletennénk, amit a szag kifejezetten kedvel... Hoppá a követelmények felét már teljesítettük is. A csillámport volt a legegyszerűbb megszerezni. A híres filmcsillagok mindig is teli vannak csillogással, főleg a szoknyájuk alatt. A három egyforma bot megszerzése sem ütközött különösebb nehézségbe. Csak szerezni kellett néhány ütőhelyettesítő eszközt. A végére maradt a legfontosabb hozzávaló, egy varázsgyertya. Ezt csak a kalandozók boltjában ülő hölgy tudja elkészíteni. A legfontosabb hozzávaló egy jó nagy adag méhviasz. Az egyetem méhészét el lehetett csalogatni a szórólappal, de a méhek ellen csak egy jó nagy adag füst segített. Már csak egy fejvédőt kellett találnia, ami megvédi a méhek csípéseitől. A gyertyával együtt megszerezte az öt hozzávalót. Megkezdődött tehát a nagy szeánsz, melynek végén meg is jelent maga a Halál söröskancsóval a kezében. Kiderült, hogy éppen nyaral az XXXX kontinensen és italba fojtja a bánatát. Őt senki sem szereti, mindenki utálja és különben is nincs értelme az életének... (Hol is hallottam ezt a dumát?) A varázslók összeültek tanácskozni melynek végén egy ellenszavazattal kiválasztották a legmegfelelőbb embert a Halál visszahozására. Rincewind tehát újra elindult, hogy eljusson a híres elfeledett kontinensre, ahol egy igen elkeseredett Halál várja a megváltó Halá... (izé ez nem igazán jó így), szóval várja a megváltó akármit.

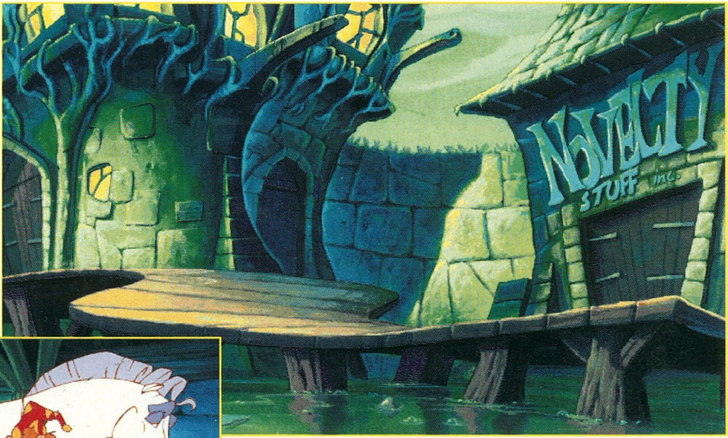


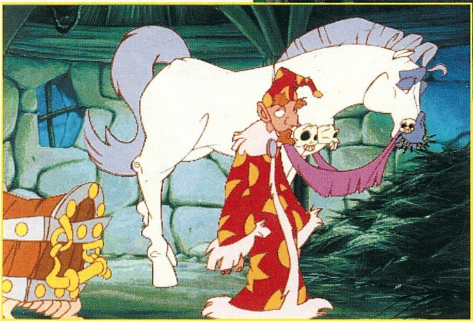
ACT 2

Oda eljutni persze nem olyan könnyű, mint ahogy azt egyesek gondolják. Elgyalogolt tehát a kikötőbe, ahol egy hajó állt indulásra készen. A kapitánytól megtudta, hogy csak halottakat hajlandó a fedélzetre venni, nincs más dolgunk tehát mint meghalni. A hullahordó szerint a legegyszerűbb meghalni, ha szerzünk egy halotti bizonyítványt a hullaházban.

A halottkém szerint három dolog kell, hogy valakit hivatalosan is halottnak tekintsenek. Először is megnézik bepárásodik-e a tükör, ha rálehel az illető, másodszor kitapogatják a pulzusát, harmadszor pedig lemérik a testhőmérsékletét. Ha valaki megfelelő ennek a három kritériumnak, akkor megkapja a bizonyítványát. Hősünk gyorsan szerzett egy kis jeget a téli tárolóból,

egy fa kart a jósnőtől és bemelegítette a tükröt. A bizonyítvány hatására simán feljutott a fedélzetre. A Halált meggyőzni nem volt egyszerű feladat. Csak úgy sikerült rábeszélni a visszatérésre, ha megígérte, hogy filmsztárt csinál belőle. Dibbler-t megfűzni nem volt nagy feladat, gyorsan ráharapott az ötletre. Szerinte négy dolog szükséges egy jó filmkészítéshez. Egy szuper főcímzene (mint a Csillagok Háborújában), egy menő zenekar szólóénekessel, egy dögös bombázó domborodó idomokkal és maga a sztár szuper sminkkel. Az énekest és a bandáját hamar megtalálta a Kálvária dombon

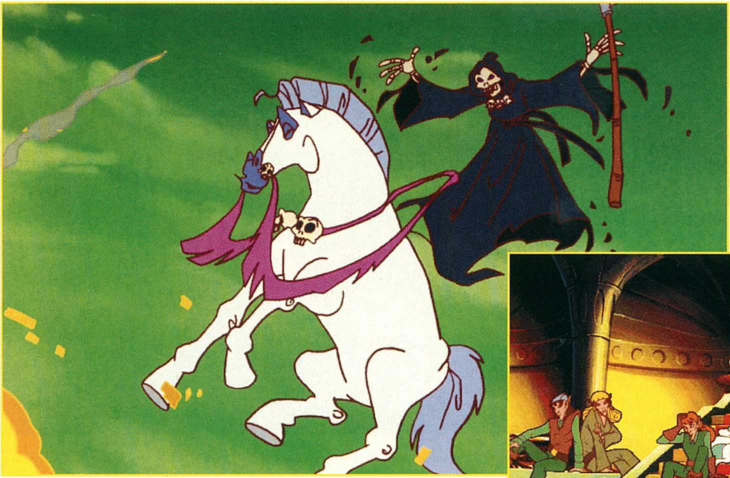




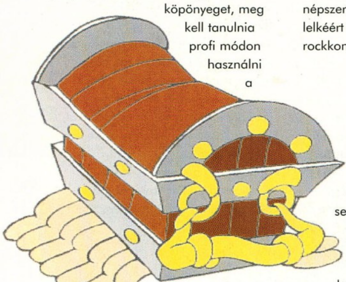
keresztre feszítve. Rábeszélőképességének hatására azonban el vállalták a szereplést, csak valahogy le kellett őket szedni a keresztről. Az arab városkában élt Uri Dzseller a híres kanálhajlítgató. Tőle tudta meg, hogy a sivatag mélyén él egy remete, aki civilben remek komponista. Meg is egyeztek abban, hogy ír egy szuper zenét, ha Rincewind megfejti az Élet legnagyobb kérdését, Miért? Ilyen nagy volumenű feladathoz azonban igénybe kell venni a korszerű technika vívmányát is, a számítógépet. Az egyetem komputere azonban hangyák hiányában lerobbant, így jelenleg működésképtelen. Az XXXX kontinensen a mágus azonban felfedezett egy hatalmas hangyabolyt. Egy piknikkosarat megtöltött elegendő elemózsiával és begyűjtötte a bolyt. Becsalogatta őket a gépbe majd betáplálta a kérdést, Miért? A gép processzorra azonban nem bírta a megterhelést és így csak száz év múlva lett volna várható a válasz. A piramiskészítő tervei és Uri Dzseller segítségével konstruált egy olyan piramist, melynek belsejében felgyorsul az idő. Ezzel a módszerrel hamarosan meg is kapta a választ, Csak. A színésznő szobájának a bejáratát egy hatalmas troll gorilla őrizte és senkit sem volt hajlandó beengedni. Az egyiptomi falu határában egy kövezőoszlop volt kitéve. Ide szokták kötözni a parázna nőszemélyeket nyilvános megszégyenítés céljából. Az egyetem kertjében talált is egy ilyen nőszemélyt, akit cselesen a cölöphöz is kötözött. Mikor az egyiptomi asszonyok megjelentek tévedésből őt kezdték el megkövezni. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a végén egy hatalmas cukorkövet hajítottak rá. A gorilla pont ilyenre vágyott. Bele is sajdult az egyik szemfoga. Rincewind azonban tudta, hogy kell egy ilyen fogat eltávolítani. A műtét eredményeképpen szert tett egy hatalmas gyémánt fogra. A primadonnát is csak ezzel tudta levenni a lábáról, de a lényeg az, hogy kötélnek állt. A rendező időközben kitalálta, hogy kell valami apróság a filmhez, amire eddig még senki sem gondolt ez ideig. Csináljunk egy 10 tonnás súlyt és törjük be a bolondos bolt kirakatát a kikötőben. Már csak a Halál sminkjét kell valahogy kitalálni. A boszorkánytól megtudhatjuk, hogy az elfek kastélyában különös dolgok történnek mostanában. El is árulja a rejtekhelyüket, de figyelmeztet, hogy csak mágikus teremtmények juthatnak be oda sértetlenül. Egy unikornis elég mágikus teremtmény ezért kreáljunk egyet. Fűzzük meg a könyvtárost, hogy tartson velünk, majd szerezzük meg a boltostól a lójelmezt. Már csak egy szarvat kell hozzáerősítenünk a jelmezhez. Örökítsük meg az elf királynő szépségét egy kamerával és tűnjünk el a palotából. A sminkes a fotók alapján már ki tudta festeni a Halál koponyáját elég dögösre. Kezdődhetett az igazi forgatás. Rincewind-et kérték fel operatőrnek, ami elég nagy hibának bizonyult. Néhány kellemetlenség után a Halál kijelentette, hogy nem hajlandó dublőr nélkül végigcsinálni a veszélyesebb jeleneteket. Ismét minket ért az a megtisztelő feladat, hogy felkutassunk egy megfelelő dublőrt a Halálnak. A halotti bizonyítvánnyal igazolni tudjuk a halotti mivoltunkat, s így bejuthatunk a halottak gyűlésére. A komódban egy birkacsontvázba botlunk, aki hajlandó is lenne elvállalni a dublőr szerepét, ha bebizonyítjuk neki, hogy híres ősöktől származik...

ACT3

A bemutató fergetegesen sikerül, főleg miután Rincewind bevágott néhány képkockát az elfkirálynőről készült sorozatából. A Halál tehát ünnepelt sztár lett. Egyetlen aprócska probléma maradt, ki lesz az új Halál. Rincewind alig tért magához a sztárcsinálás okozta sokkból, mikor újabb



feladatot pakoltak nyomoronc vállaira. Ki kell tanulnia a Halál szakmát. Négy vizsgán kell átmennie: meg kell ülnie Binky-t a Halál paripáját, szereznie kell egy éjfekete köpönyeget, meg kell tanulnia profi módon használni a



kaszát és végül ki kell tanulnia a Halál BESZÉDMODORT. Albert, az inas persze minden dologban hátráltatta új gazdáját. A lovat megetette egy kis kockacukorral, majd sikeresen meglovagolta. A Halál unokahugával elcserélte annak kiskocsiját, majd kombinálta azt a kaszával. Köpönyeget a drapéria és a tintatartó kombinálásával sikerült csinálnia. A BESZÉDMODORT viszont csak a kéményen keresztül tudta bemutatni... Miután végzett a feladataival Albert újabb próba elé állította. Össze kellett gyűjtenie 500 lelket rövid időn belül. Ez a feladat sem hozta zavarba, mivel egy horgászbot és némi méz használatával hamar összegyűjtött 500 hangyalelket. Ekkor érkezett meg a riasztás. Rincewind-nek haladéktalanul el kellett mennie egy lélekért Ankh-Morpork-ba. Nem is sejtette, hogy az immár hatalmas népszerűségnek örvendő Halál lelkéért indult el. A merénylet egy rockkoncerten következett be.

ACT 4

A bekövetkező robbanás darabokra tépte a Halált. Már csak nagyon kevés ideje maradt hátra. Ismét Uri Dzseller-hez fordult segítségért. Kiderítette, hogy valahol a sivatagban van egy forrás, amit csak az Élet Kútjának hívnak a bennszülöttek. Megtalálni persze nem is olyan egyszerű ezt a helyet. Csak egy ember ismeri a pontos koordinátáit, de az senkinek sem árulja el. Hiába az élet vize nem rossz biznisz. Időnként azonban felbukkan a városban. Nincs más dolgunk, mint megvárni és elrejteni a nyeregtáskájában egy irányjelzőt... A forrás megtalálása után már csak meg kell töltenünk a kulcsunkat vízzel és homokkal a Halál homokóráját.

ACT 5

A Halál tehát megmenekült és ráadásul megmentette Rincewind életét is. A mozibemutatón azonban rettenetes dolog történt. A filmet megzavarta a feldühödött és óriásira növekedett elfkirálynő. Mérgében elrabolta a könyvtáros orangutánt. Rincewind szerzett néhány birkahólyagot és megtöltötte vízzel. A boszorkánytól fondorlatos módon kicsalta a seprűjét, majd megtámadta a királynőt. A végén persze minden a helyére került, sőt az öreg halott varázsló lelke is nyugovóra tért.

Zárószóként muszáj hozzátennem, hogy Masell barátom véleménye szerint nem lett igazán könnyű és rövid a program. Szerinte éppen megfelelő a nehézsége. Ezt mindenféleképpen hozzá kellett tennem a cikkhez, hiszen nyomatékosan megkért rá. A végén csak annyit tudok mondani, hogy szuper a program. Nem véletlenül kap ilyen magas százalékot. Aki kalandjátékosnak tartja magát az végigcsinálja.

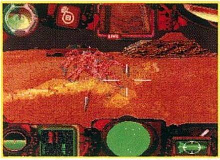
Mocsy

PC GURU

92%

„Nekem" egy kicsit könnyűnek tűnt.

BLAM!-MACHINEHEAD VERSUS TUNNEL B1



Rövid töprengés után arra az elhatározásra jutottam, mi lenne ha az Ocean és a Core játékairól egy összehasonlító cikk születne, hiszen nemcsak, hogy nagyjából egy időben jelentek meg ,de stílusban is oly közel állnak egymáshoz. Íme:

BLAM!-MACHINEHEAD

Szegény BLAM! „megnézését" legendásan sokáig sikerül elhúznom, végül már félig viccesen mindenkinek azt mondtam, hogy persze, persze már kipróbáltam. Valahogy arra gondoltam a CD-n lévő képből, hogy valami gokart szimuláció, azokat pedig mindig igyekeztem jó messzire elkerülni.

Ugyanakkor a Tomb Raider óta igencsak tisztelettel gondolok az Eidos-ra , ez volt hát az érem másik oldala. Aztán az intronál már kezdett érdekesé válni a történet, kiderült, hogy szó nincs semmiféle gokart-ról (jó nagy hülyeség volt a részemről! :}), annál inkább egy gyilkos és ellenállhatatlan vírusról, ami rövid időn belül elpusztított (ellepett!) a földön mindent. Az utolsó mentsvár az egyik titkos laboratórium, melyben a csinos Dr. Kimberly és asszisztense megalkottak egy speciális járművet, mely a beteg föld felett siklik, ezen felül pedig iszonyatos tűzerővel rendelkezik.

Már csak a Mesterséges Intelligencia hiányzott a szerkezet irányítására.

Szegény doktornő az egészből csak arra emlékezett, hogy valaki hátulról leütötte, majd a gyilkoló gép belsejében ébredt. Ezzel meg volt oldva a MI kérdése. Útban a felszínre még megkapta a szükséges eligazításokat a kegyetlen asszisztenstől, igazából most már nem csak a földért, hanem a saját életéért is küzdött.

Már az első pályán alaposan belecsöppenünk az akcióba, hatalmas robbanások, mindenféle gonosz teremtmények, mechanikus pókok, darazsak rontanak ránk.

A küldetés azért nem korlátozódik a rombolásra, mindig van valami jó ötlet amivel színesíteni tudták a pályákat. A sebességgel nem volt gond bár az is igaz, hogy a felbontás igencsak VGA, esetleg valami hibrid dolog, de semmiképpen nem SVGA (az állításra nincs mód). Ennek köszönhetően nincsen gond a frame rate-el, illetve a folyamatos akcióval. Menni kell, lőni, rombolni, siklani, időnként nézegetni a térképet.

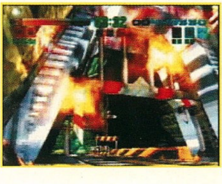
Nagyjából ennyi a Machinehead, nekem kis híján olyan élvezetes volt a küzdelem a vírus ellen mint a Descent első része annakidején (persze itt nincs olyan szabad mozgásterünk!!). Fontos, hogy mindenképpen egérrel játsszuk mert így lesz igazán élvezetes a „gameplay".

TUNNEL B1

Néhány hónapja amikor megjelentek az első képek a PlayStation Magazin-ban a Tunnel B1-ről, meggyőződésem volt, hogy ezt nem fogják tudni megírni PC-re. Most, hogy itt a teljes verzió, alig némi késéssel a konzoloshoz képest, fordulni látszik a világ (azért a PC-s piac senkinek nem elhanyagolható, szuper játékgépek ide, vagy oda).

Mondom ezt azért mert a Tunnel B1 végre egy tökéletes konverzió. Mondjuk engem kicsit a Wipeout-ra emlékeztet az irányítás, a pálya lekezelése, illetve ha pontos akarok lenni a W2025-re, hiszen itt már minden sokkal kezelhetőbb lett.

A grafika megdöbbentő, pontosan azokat a látványos fény effekteket használja ami pl. a PSX hardware-es előnye. Ennek ellenére a sebességgel nincs gond sőt, ha van egy kis helyünk meglódulni, tényleg azt érezzük, hogy egy siklóban száguldunk. A zenék is rendben vannak, jól illeszkednek mind a romboláshoz mind a száguldáshoz, ennél több azt hiszem nem kell.



A B1 jelenleg a legszínvonalasabb arcade lövöldözős játék PC-n, bátran ajánlom mindenkinek aki egy kis kikapcsolódásra vágyik.

MELYIKET SZERESSEM???

Az igazság az, hogy a Blam Machinehead-ban nagyon jól lehet irtani, egérrel pedig tényleg fantasztikusan élvezetes lesz a játék. A riválisnak viszont sokkal szebb a grafikája, hatalmas ellenfelek, brutális effektek,, ezek teszik igazán lenyűgözővé.

Mivel PC-n a PSX-el ellentétben még nincsen tucatnyi ilyen játék, talán érdemes mindkettőt megnézni, hiszen egy átlagon felüli színvonalat ütnek meg, kis jóindulattal „kéz a kézben".

Csongor the Shoebaron

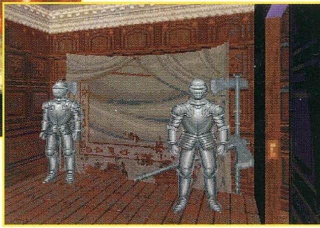
Realms of the Haunting

GREMLIN
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

A Gremlin Interactive házatája felől már jó egy éve mást sem lehetett hallani, mint hogy „Relams of the Haunting így, Realms of the Haunting úgy, ez lesz minden idők legszebb, legjobb stb. RPG-je, tele szuper filmrészletekkel meg mindennel, ami csak szem s szájnak ingere". A Guruban rajtam kívül szerencsére nem nagyon gyorsul senki a „movie"-s játékokra, így végre – először a történelem folyamán – én is írhattam egy RPG-ről. De valyon tényleg RPG a Realms of the Haunting?

Ahhoz, hogy megfelelően válaszolni tudjunk erre a kérdésre, nem ártana előbb nagy vonalakban meghatározni, hogy mit is értünk egyáltalán RPG alatt. Az RPG azaz Role Playing Game szerepjátékot jelent, azaz olyasmit, ahol egy másik, többnyire kitalált személy szerepében próbálunk valamit véghezvinni. Ennek alapján akár a Doom-ot, vagy a Quake-et is nevezhetnénk RPG-nek, ami ugye nem lenne egészen pontos stílusmegjelölés.

Barátom, Echo egyik remek mondása szerint „ha Create Character menüpontot találsz a főképernyőn, akkor az a játék RPG". Ez is egyféle közelítésmód, de még mindig nem pontos. Vajon mi teszi a Wizardry-t, a Dungeon Master-t, vagy a Realms of Arkania-t igazi RPG-vé? Nos, a válasz szerintem nagyon egyszerű – a fejlődés! Más szóval, hogy karaktereink képességei fejlődnek, hogy minden csata után erősebbek lesznek és nem utolsó sorban, hogy egyre jobb és jobb felszerelési tárgyakat gyűjtenek be maguknak. Amelyik RPG-ben jól és látványosan (nem túl egyszerűen, nem túl bonyolultan és legfőképpen nem értelmetlenül) tudják megoldani a fejlődés kérdését, az majdnem biztos, hogy sikeres is lesz, hiszen a számítógépes szerepjátékos legtöbbször azt élvezi a legjobban, hogy karakterei fejlődését egyengetheti. Ebből a gondolatmenetből következik az is, hogy amelyik programban nem lehet érdemileg fejlődni, az nem is igazi RPG.



Ezzel a véleménnyel persze nem kell mindenkinek egyetértenie, de én mindenesetre így gondolom. A megközelítésből az is következik, hogy a Realms of the Haunting szerintem nem hagyományos értelemben vett RPG, hanem inkább – hűen a dobozon olvasható megfogalmazáshoz – egy RPG elemeket felhasználó akció-kaland. Új fegyvereket begyűjthetünk magunknak kalandjaink során, de erőnk, tulajdonságaink nem változnak, így igazából a játék végén is képes lekaszabolni egy árva csontváz, ha nem figyelünk eléggé (igaz, néhány páncél és pajzs is előkerülhet ha ügyesek vagyunk, de túl sok jelentőségük nincs személyes védelmünk szempontjából). Persze, mondhatjuk azt is, hogy így életszerű a dolog és különben is ez egy ilyen játék. Igaz. De akkor maradjunk az akció-kaland meghatározásnál és felejtsük el az RPG-t!

Most, hogy rendbetettük a stílus kérdését, rátérhetünk a játék tényleges boncolgatására. Ha félretesszük az előbb említett negatívumot -ami persze lehet, hogy csak számomra negatívum, hiszen egy picit mást vártam-, arra a következtetésre juthatunk, hogy a Realm of the Haunting határozottan kellemes játék. Mi több, nagyon kellemes. Az a kategória, ami szép, igényesen kidolgozott, élvezetes, nem túl nehéz, egyszóval lehet benne haladni és rengeteg sikerélményt ad. Részletesebben nézve, először foglalkozzunk egy keveset a grafikával!

GRAFIKA & MOVIE

Mindenek előtt szeretném leszögezni, hogy a ROTH grafikája szó szerint gyönyörű! A hatalmas központi ház, ahol a játék nagy részében mozgunk, rendkívül aprólékosan kidolgozott, 640x480-as felbontásban egyenesen szemetgyönyörködtető. A program ugyan nem poligonokat használ, de ez csak néha zavaró (a fák két, egymásra merőlegesen felállított síkból állnak...) Szépek a színek, szépek a textúrák és a mozgás sebessége is rendben van. Apropó sebesség. Nagyfelbontáshoz természetesen nem árt a Pentium, de tapasztalataim szerint P100-on már

elfogadhatóan futott a program (SVGA-ban), ami azt jelenti, hogy a nagyobb szabad területeket leszámítva általában zökkenőmentesen. P120-on érezhetően sokat javul a helyzet, de a rengeteg kiválasztható felbontás miatt remélhetőleg mindenki meg fogja találni a gépe számára legmegfelelőbbet. Az egyetlen trükk, hogy miután beléptünk egy szobába, célszerű egyszer körbefordulni, hogy a program fel tudja tölteni RAM-ba a helység paramétereit. Ez szerencsére a valóságban közel sem annyira zavaró, mint így leírva gondolhatnánk!

A Gremlin által kidolgozott – és nagy hévvel beharangozott – új videotömörítés egészen kellemes minőségű filmrészleteket eredményez. Igaz, még mindig szélesvásznú a film, de ezt már amúgy is megszokhattuk más programoknál. Az összes fontosabb eseményt egy movie formájában élvezhetjük végig, de ezek szerencsére nem követik egymást olyan sűrűn, hogy idegesítőek lennének. Ráadásul mivel az egész játék többé-kevésbé fantasy környezetben játszódik, a monszterektől és speciális varázstárgyaktól hemzsegő animációk egészen kellemes új színfoltot jelentenek a „movies” játékok palettáján. A szereplők nem rosszak, nem is különösebben kiemelkedőek, viszont partnernőnk határozottan csinos (nem is értem, amikor Londonban járok, soha nem látok ilyen szép angol lányokat...). A filmjelenetek egyébként elég jól passzolnak a játék egészéhez, úgyhogy ezen a területen – azt lehet mondani – minden rendben van.

STORY & JÁTÉKMENET

A Realms of the Haunting-ban Adam Randall szerepét osztották ránk, ki apja korai és gyanús körülmények között bekövetkezett halálát jött kivizsgálni Helston falucska egyik elhagyatottnak tűnő kastélyába. Az események persze sokkalta összetettebbek egy „egyszerű” halálesetnél és szép lassan az is kiderül, hogy Adam-re nem kisebb feladat vár, mint a világ megmentése. Mindenféle izgalmas és gonosz dologgal kerülhetünk kapcsolatba és ha kiválasztottként nem teljesítjük feladatunkat, akkor bizony „bealkonyul a fénynek és egy új sötét kor veszi kezdetét...”. Most, hogy mindenki kellőképpen megijedt, nézzük, hogy miből is áll maga a játék.

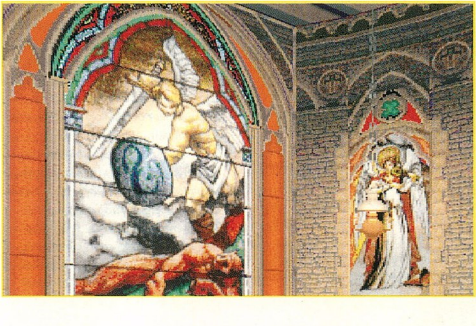
Dióhéjban összefoglalva az öreg ház és a környező világok felfedezése közben le kell mészárolnunk egy rakás gonosz monsztert és démont, de a továbbjutáshoz nem ritkán néhány kellemes fejtörőt is meg kell oldanunk. Ez utóbbiak egyébként többnyire nem különösebben nehezek, ráadásul ha bekapcsoljuk az „easy mode”-ot, akkor mindenütt automatikusan azt fogjuk használni, amire éppen szükségünk van. Azaz még így is vannak olyan rejtvények, ahol egy picit a logikánkat is kell használni, de a programozóknak köszönhetően még véletlenül sem terhelték túl szegényesnek gondolt agykapacitásunkat. Nagyon tetszett, hogy a játékban talált tárgyakat bármikor megvizsgálhatjuk, beszélgethetünk róluk és ez a lehetőség általában igaz mindenre, amivel és akivel csak találkozunk. Néha érdemes ismételten végigszaladni tárgyainkon, mert ahogy alakul a történet, nem ritkán új dolgokat tudhatunk meg róluk.

Az ellenfelekre visszatérve, legjobb tudomásom szerint mindegyiket a 3D Studio segítségével készítették, és való igaz, hogy tényleg nagyon szépek. Sajnos azonban amennyire szépek, annyira ostobák is egyben. Azt még csak elfogadom, hogy legtöbbjük borzasztó lassan totyog jobbra-balra (tisztelet a kivételnek), de azt már kevésbé, hogy sokszor csak meghatározott helyeken képesek mozogni. Ennek megfelelően a „kinyitom az ajtót, odasózok, hátraugrok, visszaugrok, odasózok, hátraugrok stb.” módszerrel szinte mindenkit le lehet győzni. Sok szörnnyel harcolva persze még ezt az eljárást alkalmazva is érhetnek kellemetlen meglepetések, de szerencsére az egyre izmosabb fegyverek használatával kompenzálni lehet a túlerőt!

ÖSSZHATÁS

Nem rossz, nem rossz! Igaz, kicsit csalódott voltam, hogy nem egy vérbeli RPG-vel hozott össze a sors, de idővel egészen megszerettem a Realms of the Haunting-ot. Kár, hogy kimaradt belőle a karakter-fejlesztgetős rész, mert akkor szerintem sokkal nagyobb sikerre számíthatott volna! Mint ahogy azt már korábban is írtam, a program nem különösebben nehéz, viszont előnyére legyen szólva, egész terjedelmes. A 4 CD valóban hosszú – pontosabban „hosszabb” – időre elfoglaltságot jelent, legalábbis a manapság megjelenő programok zöméhez képest. Igaz, a játék vége felé már egy kicsit unalmassá vált a tucatszámra érkező egyforma szörnyek gyilkolászása, de szerencsére a történet van olyan jó, hogy megfelelően elűzze a monotonitást. A grafika szép, a hanghatások jók, egyszóval határozottan kellemes játékról van szó. Nem mondom, hogy ez lesz a kedvencem, de a ROTH-ban mindenképpen átlagon felüli alkotásról tisztelhetünk! Érdemes kipróbálni!

Del



PC GURU

85%

Hej, ha igazi RPG lenne...

Warwind

Szelek szárnyán

MINDSCAPE
2x CD, Pentium 60, MS-DOS 5.0, Win '95, 1 MB SVGA, 16MB RAM, 5MB HD, PCI video, MOUSE Ismertebb hangkártyák

A Warcraft és a Command & Conquer sikere után minden magára valamit is adó cég kihoz egy hasonló klónt. Úgy látszik az SSI-nél sem akartak lemaradni erről a sokat ígérő üzletről, mivel még éppen időben kihozták a maguk játékát a War Wind-det. Persze pont ugyanolyan stílussal már nem rúgtak volna labdába, ezért egy kis RPG elemet is belecsempésztek a programukba. Ez volt ami igazán felkeltette az érdeklődésemet, hiszen a real-time harc terén a Red Alert után már nem hiszem, hogy bárki nagyot tudna domborítani. Szerintem a War Wind-del nem is igazán ez volt a cél. A kerettörténet megint elég primitív, mint ahogy a bevezető animációk. Ismét sikerült egy halom energiát elpocsékolni olyan dologra, amit a játékosok egyetlen kézlegyintéssel elintéznek. Még jó, hogy nem ez a lényeg, különben már most abbahagynám a cikket. Sajnos ismét egy HOT game-ról van szó. Ezt a logo-t szokták rárakni a native Win 95-ös játékok dobozára. Érdekes módon most nem volt igazán bajom a sebességgel, hiszen elég jó a DirectX támogatás, no meg azért egy Pentiumon elég nagy szégyen lenne, ha egy ilyen program nem futna megfelelően. Most már természetes a nagyfelbontású grafika, de azért senki se várjon Warcraft 2 szintű csodát. Itt elég kicsik az egységek. Az alapfelállás ugyanaz mint a többieknél, vágj fát, bányássz kristályokat és a belőlük szerzett pénzből fejleszd fel magad. A siker képlete ilyen egyszerű, a baj csak az, hogy már másfél éves késésben vannak a fiúk. Négy nagy faj vesz részt a küzdelemben, mind a négynek mások a céljaik. A bolygó jelenlegi urai a Tha'Roon-gok. Egyetlen céljuk van: leigázni a másik három fajt teljesen. Igen fejlett technikával rendelkeznek és mivel jelenleg ők uralkodnak, igen gazdagok. A legnagyobb hátrányuk az, hogy csak kevesen vannak és sok pénzbe kerül a fejlesztésük. Ők a rosszfiúk a játékban. A legvégső céljuk, hogy kiirtsák a Shama'Li törzset, akik veszélyeztetik a hatalmukat. Az Obblinox-ok ezidáig a hadsereg gerincét alkották a Tha'Roon birodalomban. Egy idő után azonban kinyílt a szemük és a korábbi urak ellen fordultak. Kezdetben még csak rajtaütésszerű támadásokat vezettek, de hamarosan hadat is üzennek az elnyomóknak. Remek harcosok és a felszerelésük is kiváló. A mágiához viszont nem értenek semmit és nagyon lassúak a harcban. Az Eggre faj eddig, mint rabszolga tengődött ezen a bolygón. Végső elkeseredésükben fellázadtak uraik ellen. Céljuk, hogy saját hazát hozzanak létre, ahol békében élhetnek. Rendkívül sokan vannak és bámulatosan gyorsan tudnak dolgozni. A harcban és a mágiában viszont egyáltalán nem jeleskednek. Az utolsó faj a bölcs Shama'Li. Nekik van a legnehezebb feladatuk. Egyesíteniük kell a négy fajt, hogy végre béke legyen ezen a bolygón. Ezenkívül meg kell védeniük az ősi mágikus helyeket a betolakodóktól.

Ők a legjobb varázslók ezen a bolygón és remekül tudnak puszta kézzel is harcolni. A lopakodás nagymesterei, de a technikai szintjük csapnivaló. Most, hogy ismerjük a fajokat nézzük meg milyen épületeket is használhatnak. Nem igazán vitték túlzásba az építmények számát, összesen hat félét tudunk csinálni. A legalapvetőbb épület a Courthouse (meg kell itt jegyeznem, hogy minden fajnál más a neve az épületeknek). A munkásaink ide hozzák be az összegyűjtött nyersanyagokat, így értelemszerűen ez legyen az első épület amit megcsinálunk. Fontossági sorrendben következnek a Homes-ok. Minden egyes házban öt emberünket szállásolhatjuk el. Minden küldetés elején érdemes legalább kettőt építeni belőle, hogy legalább a férőhelyekkel ne legyenek problémáink. Ezután következnek az Inns-sek. A fogadókban bérelhetünk fel újabb munkásokat, zsoldosokat és ide esnek be esetenként a kivételes képességű hősök is. Több fogadó esetén nagyobb számú önkéntes csapódik hozzánk. Az, hogy egy lény megjelenik a fogadóban, még nem jelenti automatikusan azt, hogy

nekünk is fog dolgozni. Előbb ki kell szépen perkálnunk a megfelelő összeget és csak azután használhatjuk. A fogadó után következnek az olyan épületek, ahol nem lehet fontossági sorrendet felállítani. A sorrend mindig az adott szituációtól függ. Én általában Arcanery-t, vagyis máguskképzőt építek. Itt lehet kiképezni a varázsló karaktereket, s azok itt tanulhatják meg az új varázslataikat is. A militarista beállítottságúak építhetik először a War Collage-t, vagyis a

kiképzőtábort. Itt tudjuk átképezni a munkásainkat harcosokká és itt fejleszthetjük őket tovább. A technikai megszállottaknak találták ki a Technical Facility-t, vagyis a feltalálók házát. Ez is egy elég kellemes kis hely, mivel az itt végzett kutatásokkal komolyan megnövelhetjük a csapataink hatékonyságát. Ezek voltak a főépületek, de ezeken kívül persze tudunk még mást is építeni. Tegyük fel, hogy nagyon hosszú és göröngyös az út az erdő a Courthouse között. Nincs más dolgunk, mint építeni egy betonutat, amin a munkásaink közel kétszer akkora sebességgel tudnak közlekedni. Sok ellenfél támadja egyszerre a bázist, építsünk falakat, ami feltartóztatja őket. Fejlettebb szinten már olyat is tudunk gyártani, amely megsebesíti a rajta áthatoló

csapatokat. Ideális a védekezéshez. A legjobb buli azonban mégis az aknák lerakása a szűk átjárókban. A gyanútlan ellenfél rásétál és máris a menyországban érezheti magát. A folyókon való átkelésnek az egyik módja a hídépítés, persze előbb ki kell fejlesztenünk a fejlesztőközpontban. A hidak remekül védhetők, sőt szükség esetén le is rombolhatók.

JÁRMŰVEK ÉS EGYÉB MECHANIKUS BIGYÓK

Mivel a War Wind alapvetően fantasy játék ezért a gépesített járművek nem kaptak igazán nagy szerepet a programban. Persze ez nem jelenti azt, hogy teljesen kihagyták volna őket. A gyors transzportálás érdekében gyárthatunk Battle Truck-okat (az APC itteni megfelelője). Nem igazán vagyok nagy véleménnyel ezekről a szerkezetekről (még taposni sem lehet velük), de azért vannak olyan szituációk, amikor elég jól lehet őket használni. Egyszerre négy egység fér el bennük és csak akkor tudjuk őket irányítani, ha már legalább egy egység ül bennük. A bárkák a tavakon és a folyókon való átkelés másik fontos egységei. Ebbe is négy egység fér el maximum és ráadásul még fel is van szerelve egy gépágyúval is. Sokat azonban ettől se várjunk, mivel könnyen szétlövik.

Egy fokkal brutálisabb hadihajó a cirkáló. A négy egységen kívül még fel van szerelve nagyhatótávolságú rakétákkal is. Két három ilyen ketyere és a partvonal mentén nem marad meg ellenfél. Van egy harmadik típusú vízi szállítóeszköz is, ez pedig a komp. Ilyet egyik faj sem tud építeni, a szolgáltatásának igénybevételéhez fel kell használnunk 100 nyersanyagot. Akkor érdemes igazából használni, ha nem tudunk magunknak bárkát gyártani. A vízi egységek után következzenek a levegő urai. Itt sem vitték túlzásba a készítők. Egy felderítő szonda és egy támadó szonda. Ez a kettő létezik csak. A támadó szonda a célterület fölé repül, majd minden figyelmeztetés nélkül felrobbantja magát és a környező épületek egy részét.

BIO-UPGRADES

A tulajdonságaik és harci potenciáljuk növelésének érdekében a fajok alávetik magukat bizonyos kísérleteknek. Ezeket hívják Bio-Upgrade-nek. Ilyenkor a testük egy része új implantot kap. Minden faj másképp erősíti meg a saját testét. Van aki mechanikus úton szeret felfejlődni (Obblinos), mások inkább a természetes anyagokat preferálják (Shama'Li). Ha ki akarjuk fejleszteni ezeket a ketyeréket akkor nincs más dolgunk, mint egy munkással oktatást végezni a fejlesztőközpontban. Ne feledkezzünk meg róla, hogy egy kutatás 4000 befolyás pontba és 2000 nyersanyag pontba kerül. Öt ilyen upgrade létezik minden fajnál. Ha egy egység eléri mind az öt upgrade-et akkor tovább tudjuk fejleszteni a legbrutálisabb csapattá. A Tha'Roon egységek legbrutálisabb tagja a Jump Troop. Csak egy teljesen fejlett (5 bio-upgrade) Assasin-ból tudunk ilyet csinálni. Képes repülni és remek harci képességekkel rendelkezik. Ideális az ellenfél munkásainak a zaklatására. Az Obblinox-ok végső fegyvere a Colossus. Egy kifejlett Captain-t alakítanak át erre a gyilkoló gépezetté. Ezek a hatalmas robotok szinte megállíthatatlanok a harcmezőn, de a mágiát igen rosszul viselik. A csápos Eggra törzs ultimate harcosa a Grenadier. A legfejlettebb Eggra építőmunkás, az Artisan érheti el a Grenadier szintet. Hatalmas hatótávolság és szuper pontosság jellemzi ezt a csapatot. Utoljára maradt a Shama'Li-k Elementálja. Egy kifejlett GURU-t (kivételesen nem PC, vagy CD) transzformálnak át. A legjobb harcosok a bolygón, de nagyon lassúak és kicsi az intelligenciájuk.

EGYSÉGEK

Mint ahogy azt az épületeknél láthattuk, nem igazán lehet azt mondani, hogy túlzásba vitték az egységek számát. Minden faj 11 féle csapattal rendelkezik, bár ebben a számban már benne vannak azok is, amelyeket

továbbfejlesztettünk. A legfontosabb egység a Clan Leader. Ha ő fűbe harap, akkor vége az egész mókának, kezdhetjük elölről az egész küldetést. Speciális tulajdonsága, hogy a nyersanyag pontokat át tudja alakítani befolyás pontokká. A befolyás pontokat (influence) a kis zászlócska jelzi a vezető arcképénél. Növekszik, ha legyőzünk valakit vagy valami jót cselekszünk. Minden egyes fejlesztés 4000 befolyás pontba kerül. Ügyeljünk rá, hogy mindig legyen belőle elegendő. A munkások (Worker) a következő fontos csoport.

Nélkülük meg sem tudnánk moccanni. Ők építik a házakat és ők gyűjtik be a nyersanyagokat. Munkásokat a fogadókban tudunk felbérelni. Egy munkásból a megfelelő épületben képezhetünk akár katonát, mágust, vagy felderítőt. Persze visszafelé is működik a dolog, tehát lehet belőle ismét munkás. Megfelelő körülmények esetén (4 munkás és fejlesztőközpont) kiképezhetünk egy advanced worker-t is. Ő sokkal gyorsabban épít , mint a társai. A zsoldosokat a kocsmákban fogadhatjuk fel. Ne kíméljük őket, hiszen nem fognak átjönni velünk a következő küldetésekre. Ha már egyszer leperkáltuk értük a pénzt, akkor vegyük is hasznukat. Katonai, mágus és felderítő egységekből is kétféle létezik. Külön kasztot alkotnak a hősök. Őket a fogadókban lehet felbérelni. Jellemző rájuk, hogy csak bizonyos esetekben jelennek meg. Van olyan hős, aki akkor csapódik hozzánk, ha már elég ellenfelet megöltünk, de olyan is akad, aki pusztán szívességből erősíti a sorainkat. A dolog érdekessége, hogy egyáltalán nem biztos, hogy olyan fajú hős csapódik hozzánk, mint amilyennel éppen játszunk. Meg kell még említenünk a semleges lényeket is, amelyek a bolygó vadvilágát alkotják. Ezek általában békés lények, de akad egy két igencsak ellenséges lény is. Nem árt, ha felderítjük a katonáinkkal az ismeretlen területeket, mivel a munkásaink nem képesek védekezni ellenük.

VARÁZSLATOK

Egy fantasy játékban az egyik legfontosabb rész a varázslás. Jelen esetben ez a rész elég jól el lett találva, hiába az SSI mindig is jó volt ebben a témában. Minden faj más-más jellegű varázslatokat birtokol. Az egyik leghasznosabb spell a Shama'Li féle gyógyítás. Ugyancsak ők képesek megidézni lényeket a Summoning-gal. Ez azért kellemes, mivel nem kerülnek pénzbe és elég jól legyengítik az ellenfeleket. A megidézett lények csak addig élnek, amíg tart a varázserejük. Remekül alkalmazható még az Eggre fanövesztő mágiája. A már letarolt helyekre növeszti vissza az értékes erdőket, így biztosítva a folyamatos utánpótlást. A többi varázslat is elég használható, de hely hiányában inkább nem részletezem. A kívánt varázslatokat először ki kell fejleszteni, majd utána megkell őket tanulnunk a templomban.

TIPPEK A WAR WIND-HEZ

– A munkások egyszerre két csomagot képesek visszavinni a bázisra. Ha felfejlesszük egy harci egység erejét, akkor ő is képes lesz a munkások által kitermelt nyersanyagot hazaszállítani. Ezzel a módszerrel sokkal gyorsabb és folyékonyabb a termelés. A munkás termel, majd ledobja a csomagokat, a többiek meg hazaviszik. Sok időt takaríthatunk így meg.

– A megölt ellenfelek után maradnak úgynevezett bio-slag-ok (már ha volt bio-upgrade-je). Ezek is pénzt érnek, ha visszavisszük őket a bázisra.

– Mindig használjuk ki a terep adta lehetőségeket. Kedvenc taktikám a szigeten lakó ellenfelekkel szemben, hogy építek egy nem egészen befejezett hidat, annak a végére állítom az egyik mágusomat, majd csali egységekkel a hatósugarába csalom az ellenfeleket. Eddig még mindig bevált a dolog.

– Minden egyes scenario elején kiválaszthatunk néhány egységet a megmaradtak közül, akiket átvihetünk a következő küldetésbe. Értelemszerűen a legfejlettebb egységeket cipeljük csak magunkkal.

– Ne feledkezzünk meg arról, hogy milyen az egységeink láthatósági foka. A felderítők például egészen jól tudják magukat álcázni. Ilyenkor az ellenfelek nem fogják őket megtámadni.

– Ha van elég bátorságunk és lehetőségünk, akkor az ellenféltől lophatunk nyersanyagokat is. Egy idő után azonban elég ideges lesz és megkeresi a tolvajt.

– Ha azt látjuk, hogy ok nélkül fogy a pénzünk, akkor elkezdhetünk gyanakodni arra, hogy pénzlopó állatokkal van dolgunk. Ezek általában egy helyre hordják a pénzt, s így nem nehéz összeszedni utánuk.

Ennyi fért bele négy oldalba a War Wind-ről. Nem mondom, hogy befér a kiváló kategóriába, sőt még a jónak is csak az alsó határát súrolja. Látszik a programon, hogy nem igazán ez a stílus a készítők fő profilja. Ennek ellenére azonban bátran ki merem jelenteni, hogy egészen játszható. Az ember megjegyzi az öt legfontosabb tevékenység billentyűkódját akkor még egészen gyors is lehet a játékmenet. A legnagyobb probléma szerintem a harcrendszerrel van. Nem elég pergő, hogy a Red Alert-en nevelkedett játékosokat kielégítse, de túl gyors, hogy a Fantasy General mániákusok szívét megdobogtassa. A hosszára a játéknak nem igazán lehet panaszunk, hiszen négy faj közül választhatunk és mindegyikkel 7 küldetést kell megcsinálnunk. Ez pedig testvérek között is 28 misszió. Inkább azoknak ajánlom, akik a technikai egységek (C&C) mellett nem riadnak vissza egy kis fantasy (Warcraft) beütéstől sem. Mint ahogy azt megszokhattuk a többi játéknál itt is össze lehet kötni a gépeket egy kis egymás elleni csatározásra. Azt azonban kötve hiszem, hogy nyáron a Guru táborban a Red Alert compo mellett labdába rúghatna.

Mocsy

PC GURU

80%

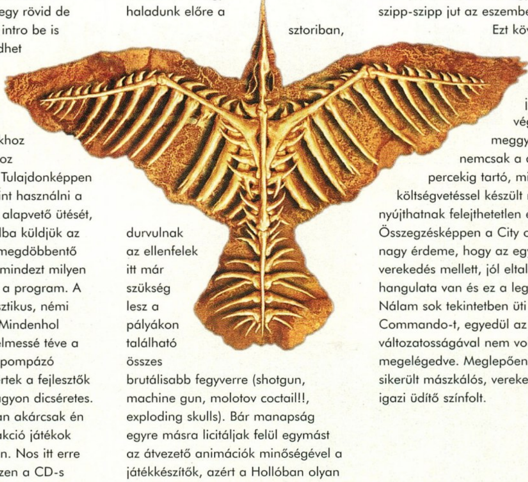
Nem egy Warcraft, annyi biztos!

THE CROW: CITY OF ANGELS

Jó pár éve nagy sikerrel játszották „A Holló" című filmet a mozikban. Bár a produkció nem volt rossz, a magas nézettségben szerepet kaphatott a főszereplő Brandon Lee, forgatás közbeni, tragikus (rejtélyes) halála. A stáb végül is számítógépes „trükkök-kel" fejezte be a fél kész filmet, ami a mai napig ott látható minden magára valamit is adó videó téka polcán. Az Acclaim új játéka kisebb-nagyobb eltéréssel ugyan, de végigköveti az eredeti történetet, így hát akik látták a mozit azoknak ismerős lesz az alaptörténet.

Sokáig úgy hitted a legrosszabb dolog ami történhet valakivel az a halál. Miután téged és a fiadat kegyetlenül meggyilkoltak, megtudtad az igazságot. Van rosszabb dolog a halálnál. Mikor a lelked megragad a világos és a sötét között, az élet és a halál között. De kapsz egy esélyt, hogy bosszút állj és elpusztítsd a kegyetlen gyilkosokat, ha sikerül a lelked örök nyugalomra talál.

Az előzményeket egy rövid de annál hangulatosabb intro be is mutatja, utána kezdődhet a leszámolás. Azt hiszem a legegyszerűbb ha stílusát tekintve egy nagyon népszerű játékhoz a Time Commando-hoz hasonlítom a Crow-t. Tulajdonképpen nincs más dolgunk mint használni a harcművészet néhány alapvető ütését, rúgását, hogy a pokolba küldjük az elénk kerülőket. Ami megdöbbentő volt számomra, hogy mindezt milyen minőségben „kínálja" a program. A grafika nagyon futurisztikus, némi cyberpunk beütéssel. Mindenhol gomolyog a füst, sejtelmessé téve a csodálatos színekben pompázó háttereket. Már itt eltértek a fejlesztők a sablonoktól, ami nagyon dicséretes. Azt hiszem, hogy sokan akárcsak én nagyon kényesek az akció játékok zenéjével kapcsolatban. Nos itt erre sem lehet panasz, hiszen a CD-s track-ek jól illeszkednek mind a kitalált világhoz, mind a bosszúszomjas ember zenei kívánalmaihoz. Maga a verekedés látványos, érdemes azért a speciális mozgásokat kinézegetni a kézikönyvből, hiszen ezek fogják igazán megédesíteni a bosszút. Ahogy haladunk előre a sztoriban, durvulnak az ellenfelek itt már szükség lesz a pályákon található összes brutálisabb fegyverre (shotgun, machine gun, molotov coctail!!, exploding skulls). Bár manapság egyre másra licitáljak felül egymást az átvezető animációk minőségével a játékkészítők, azért a Hollóban olyan hangulata van az egésznek, hogy már csak ezért is érdemes végigvinni. Elég ha csak azt a képsort elképzelitek mikor Judah a negatív főszereplő, egy áldozó kés segítségével megöli a hollót, majd az oltár alatt lévő edényből, gonosz mosoly kiséretében, kiüríti az erőt adó vért. (erről nekem a „nagyszájú" kis szipp-szipp jut az eszembe:}).

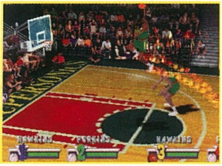


Ezt követi egy olyan verekedős jelenet ami, végképp meggyőzött, hogy nemcsak a digitalizált, percekig tartó, milliós költségvetéssel készült movie-k nyújthatnak felejthetetlen élményt. Összegzésképpen a City of Angels nagy érdeme, hogy az egyszerű verekedés mellett, jól eltalált hangulata van és ez a legfontosabb. Nálam sok tekintetben üti a Time Commando-t, egyedül az ellenfelek változatosságával nem voltam megelégedve. Meglepően igényesre sikerült mászkálós, verekedős játék, igazi üdítő színfolt.

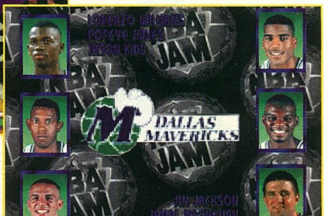
Shoebaron

NBA JAM EXTREME

Az NBA Jam még valamikor MegaDrive-on kezdte a pályafutását, aztán tarolt a játéktermekben, végül a PC-ken. Nagy sikerét alapvetően az egyszerűségének köszönhette, itt végre a látványra és a játszhatóságra tették le a voksot a fejlesztők. A pályán öt ember helyett csak kettő képviselt egy csapatot, természetesen az amerikai profi liga jelentősebb szereplőivel. Iszonyatosakat lehetett zsákolni (TÉPNI) benne, ehhez pedig nem kellettek bonyolult gombkombinációk csak a megfelelő szituáció. Az Extreme megtartotta a JAM jó tulajdonságait, a sztárok persze követték a legfrissebb átigazolásokat, így ne csodálkozzunk a változásokon. Az alapvető különbség a program töménytelen látványos dolog és mindenféle hülyeséggel való telizsúfolásában van. Ott van kapásból a big head opció ami megteremti a kezdő hangulatot.



Nagyon mulatságos volt mikor kezdetben keresgettem az irányító gombokat, Drexler meg kétszer akkora fejjel mint a többiek ostobán nézegedte az akciót. Kiválóra sikeredtek a hang effektek, az eredeti NBA meccsek hangulatát kapjuk vissza, ez pedig nagyon sokat dob a játékon. Természetesen lehet akár négyen is játszani, illetve a gép és a játékosok tetszőleges

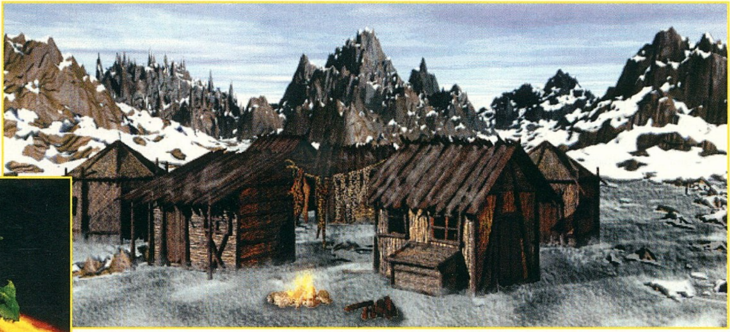


kombinációjában. Akik szeretik a sport játékokat, azoknak itt az újabb trófea.

Shoebaron

Heroes of Might and Magic 2

NEW WORLD COMPUTING
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 60MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Miután Lord Ironfist, a Heroes of Might and Magic legendás hőse legyőzte ellenfeleit, huszonöt békés év köszöntött Enroth népére. Azonban a legnagyobb hősök sem élhetnek örökké. Lord Ironfist halála után fiai, Archibald és Roland nem tudtak testvériesen megosztozni a birodalmon (szerencsénkre), ezért újra kirobbantották a háborút. A HOMM második részében eldöntheted, hogy a Jó, vagy a Gonosz oldalán szállsz a ringbe az örökösödési vitában.

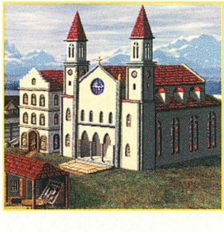
EZ IGAZ, VAGY ÁLMODOM?!

A játék bevallom teljesen lenyűgözött. Végre egy olyan program, ahol a folytatás valóban továbblépés az előző részhez képest! Ami problémám az első résszel volt, az most mind megoldódott, sőt a programmal kapcsolatos titkos vágyaim is valóra váltak!

Maga a játék kezelése alapvetően nem változott, erről nem is írnék most bővebben (ld. GURU szám). Persze miért változtatnák meg azt ami jó, nem igaz?! A The Succession Wars azonban bőségesen tartogat pozitív változtatásokat az előző részhez képest. Lássuk csak!

HŐSÖK

Az első és a grafikai finomítások után legszembetűnőbb újdonság, hogy két új hős – és vártípus jelent meg. Igazságosan mindkét oldal kapott egy-egy új karaktert. A Gonosz oldalán most a Warlock, a Necromancer és a Barbarian vár áll, szemben a Jó oldal Wizard, Sorceress és Knight kastélyok csapataival. Persze ez nem azt jelenti, hogy nem vehetsz fel hősöket a másik típusból (pedig érdekes lenne, legalább a két oldal konkrét küzdelmében). A hősök vonalán a másodlagos skillek megjelenése egy kis RPG beütést adott a játéknak. Az eddigi alaptulajdonságok mellett (erő, védelem, varázserő, tudás) szintlépéskor a legkülönfélébb képességeit fejlesztheted karaktereidnek (alkalmanként általában kettő közül választhatsz); navigáció, íjászat, felderítés, stb. Némelyik ilyen skill rendkívül hasznos. Például az Eagle Eye skill lehetővé teszi, hogy hősöd megtanulja az ellene használt varázslatokat (feltéve, hogy túlélte a csatát). A Necromancy segítségével az elhunytakból skeletonokat



szerezhetsz, ingyen. Milyen remek móka volt amikor a parasztlázadások leverése során összeszedtem egy több mint hatezres skeleton csapatot! A skillek lehetővé teszik azt is, hogy ne csak a barbárok legyenek olyan mozgékonyak a terepen (nemárt rá

odafigyelni). A bölcsesség (wisdom) fejlesztése mindig fontos, mert bármilyen magas tornyot emelhetsz, a spellek megtanulása nem a mágia hozzáférhetőségének, hanem a bölcsességnek a függvénye. Ehhez kapcsolódik az is hogy most már varázslataidnak a spellpontok is korlátot szabnak. Minden spell adott számú pontot vesz el a készleteidből. Már nem varázsolhatsz korlátlanul, csupán a tudásod függvényében! A varázspontjaid száma lassan, napról napra feltöltődik a maximumra, vagy a kutaknál ugyanez egyetlen kortyintással megoldható. Ezért hasznos a varázslóknak a Mysticism képesség, ami növeli a körönként feltöltés mértékét. A másodlagos skillek megjelenése csak fokozta az első részben is felbukkanó gondokat; hogy szinte fájt az ember szíve, ha egy-egy hősét a játék megnyerése után elveszítette. Még szerencse, hogy az is lehetővé vált, hogy kedvelt karaktereinket esetleg tovább vihessük a következő scenario küldetéseiben! Yeppi!

VÁRAK

Minden várnak megvannak a maga előnyei és hátrányai. A legtöbb egység minden várban fejleszthető és a gyengébb csapatok is szintre hozhatók (upgrade), a legközönségesebb faj heti szaporodása fokozható és a típus függvényében egyéb bónusz is szerezhető. Például magasabb morálszint, vagy varázserő védekezéskor, több spellt kínáló varázslótorony, pénztermelő építmény, stb. Mindenütt fokozható a vár tűzereje és húzhatsz falaid köré árkot. Remek újítás a Marketplace, ahol csereberélhetsz, vehetsz azt amire szükséged van. Minél több ilyen a piactered van, annál jobb lesz a váltási arány. Egyébként ha elérhető, érdemesebb a várfalakon kívül, a Trading Post-oknál cserélni, amíg nincs legalább három. A várvédő megjelenése is hasznos, így hős nélkül is lehetőséged van néhány varázslatra és hatékony védekezésre. A naponta maximum egy építmény korlátozása maradt, jogosan.

KÜLDETÉSEK

A játékban játszható Campaign game igazság szerint nem csupán tíz pályás, ugyanis a próbatétel úgy kb. félúton kettéválik és ha gondolod tovább mehetsz a másik, a Gonosz úton. A Campaign küldetéseinek megoldása jutalmat, díjakat is vonhat maga után (speciális tárgyak, szövetségek, stb.). A Standard pályák között pedig igazán bőségesen van mit mazsolázni. A méret, a feladat, a terepviszonyok és a nehézségi szintek szempontjából is igen változatos scenario-gyűjtemény lelkesítő. Emellett csinálhatsz az editorral magadnak, vagy másoknak új pályákat (rengeteg van az Interneten is), hogy fokozd a fokozhatatlant. A győzelem és a bukás feltételeit kis ikonok jelzik. Játszhatsz például szövetségben, időre, mindenki ellen, adott tárgy, vagy város megszerzéséért, stb. Veszteni sem feltétlenül úgy lehet, hogy mindened elveszett. Előfordulhat, hogy a leghatalmasabb sereg ellenére is kikapsz, pl. ha XY hőst megölik.

> *„Tapasztalat a bölcsesség kezdete."*
> *Alkman*

EGYEBEK

Talán kevésbé izgalmas, bár változatos az új területtípusok megjelenése. Annál mókásabbak a kószáló, esetlegesen rád támadó szörnycsapatok. A rengeteg új, megszerezhető és kiásható varázstárgy pedig nem is kis pluszt hoz a játékba. Mondjuk a napi (!) 10.000 aranyat termelő liba szerintem „kissé" durva, de ritka is.

Ami még említést érdemes, hogy végre Te is megoszthatod egységeidet! Ha elindulsz egy huszonötös fekete sárkány csapattal, akkor megteheted hogy pl. 5X5 fős egységekre bontod őket. Ez nagyon hiányzott az előző részből és a fontosságát azt hiszem nem kell hangsúlyoznom.

Ha mindez nem elég, még néhány záró érv, csupán számszerűen, természetesen a program mellett. A játékban csaknem negyven scenario, több mint ötven szörnytípus, hatvanféle varázslat és hetven tárgy várja Enroth felfedezőit! Mindehhez már csupán hab a tortán a pályaszerkesztő és az Interneten való játéklehetőség. Hálózatban akár hatan is játszhatunk és végre nem kell feltétlenül egymást is ölni. Hogy mondjak negatívumot is, megemlíteném, hogy kissé fura, ha az impossible fokozat abban nyilvánul meg, hogy a második napon az emberrel szembejön egy hős, vagy tucatnyi sárkánnyal...

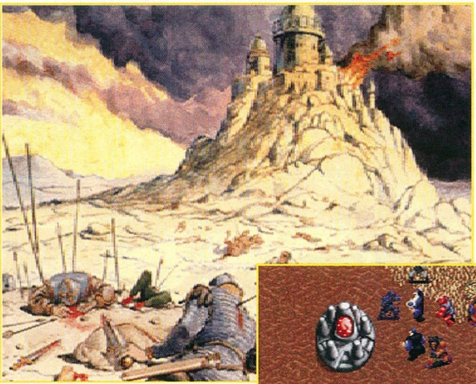
Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

PC GURU
96%
Lebilincselő stratégia a fantasy jegyében.

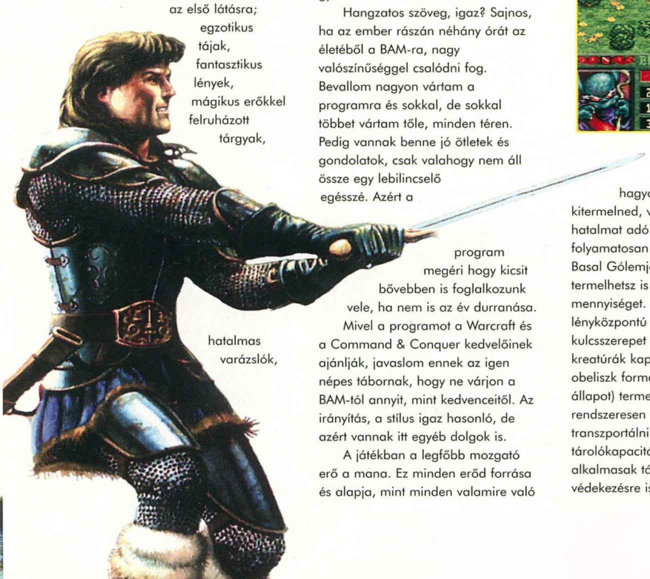
Blood&Magic

Gólemek a középpontban

INTERPLAY
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



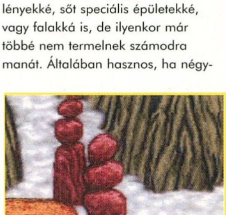
Lépj be a legnépszerűbb fantasy világok egyikének új birodalmába! A TSR által fémjelzett Forgotten Realms lenyűgöző és legtöbbször „szerelem" az első látásra; egzotikus tájak, fantasztikus lények, mágikus erőkkel felruházott tárgyak, hatalmas varázslók, fegyverek, felfedezés, kincsek, varázslatok,... A Birodalom Mesterévé válni, ez a tét. Mindössze le kell győznöd ellenfeleidet.



Hangzatos szöveg, igaz? Sajnos, ha az ember rászán néhány órát az életéből a BAM-ra, nagy valószínűséggel csalódni fog. Bevallom nagyon vártam a programra és sokkal, de sokkal többet vártam tőle, minden téren. Pedig vannak benne jó ötletek és gondolatok, csak valahogy nem áll össze egy lebilincselő egésszé. Azért a program megéri hogy kicsit bővebben is foglalkozunk vele, ha nem is az év durranása.

Mivel a programot a Warcraft és a Command & Conquer kedvelőinek ajánlják, javaslom ennek az igen népes tábornak, hogy ne várjon a BAM-tól annyit, mint kedvenceitől. Az irányítás, a stílus igaz hasonló, de azért vannak itt egyéb dolgok is.

A játékban a legfőbb mozgató erő a mana. Ez minden erőd forrása és alapja, mint minden valamire való mágusnak. Ezt azonban nem kell a hagyományos módon kitermelned, vagy begyűjtened. A hatalmat adó mana lassan, de folyamatosan áramlik hozzád és a Basal Gólemjeid segítségével termelhetsz is magadnak elég szép mennyiséget. A program teljesen lényközpontú és ezen belül a kulcsszerepet ezek a különleges kreatúrák kapják. A basal gólemek obeliszk formátumban (nyugalmi állapot) termelik a manát amit rendszeresen át kell belőlük transzportálni a készleteidhez, mert tárolókapacitásuk limitált. Emellett alkalmasak támadásra és védekezésre is, de erre ritkán érdemes használni őket. A gólemejeidet átalakíthatod különféle lényekké, sőt speciális épületekké, vagy falakká is, de ilyenkor már többé nem termelnek számodra manát. Általában hasznos, ha négy-



öt ilyen lény folyamatosan termel, valami biztonságos helyen. A különféle kreatúra fejlesztő épületek létrehozásához négy gólemet kell a talapzatra állítani, majd kiválasztani a kívánt fejlesztést. A rózsa szimbólummal ellátott Arbor Lodge-ban druidákat, íjászokat, griffeket és nimfákat termelhetsz. A barakk (kard) harcosokat, íjászokat és a félelemre immunis paladinokat termeli. A kriptában (koponya) zombie, gargoyle, ghoul és wraith állítható elő. Ez utóbbi ordítása félelemmel tölti el a környezetében tartózkodókat és a legtöbb lény fejvesztett menekülésbe kezd, ha meghallja. Ilyenkor irányíthatatlanok. A kígyó szimbólumos Runestone lényei: wizard, gnome, stone golem, wyrm. Végül a templomban (sima) cleric, fury és paladin képezhető.

Minden lény a gólemekből születik és csak akkor ha a gólem közvetlenül a megfelelő épület mellett van. A gólemek az átalakulás idejére metapod formában vannak, ilyenkor teljesen védtelenek. Az hogy milyen lénnyé alakíthatod át őket, a kutatásaidtól függ. Egy kreatúratípus alapban jár, a többit a tapasztalati szinted gyarapodásával, az elért experience pontod függvényében tudod majd kutatni (research). A lények részletezése felesleg lenne, mindent megtalálsz a lexikonban. A kreatúrák támadó és védőereje, valamint HP-je mellett különféle képességeket is találhatsz. Ezeket érdemes áttanulmányozni, mielőtt döntenél.

Persze lesznek monsterek is, nem csupán ellenfeleid lényeivel találkozhatsz. Van a programban banshee, gorgon, troll és még sokan mások. Nem kell feltétlenül mindenkit megölnöd. Mindig a kapott feladatot tartsd szem előtt és ne foglalkozz mással, ha nem muszáj. A küldetéseken belül szerencsére a magasabb szintig a tapasztalati pontokból felfedezett lények ismerete továbbvihető.

A játék speciális építményei nagyjából kimerülnek az egységek létrehozásához szükséges konstrukciókban. Persze van még néhány említést érdemlő dolog. A Foundation az a hely, ahol négy gólemből létrehozhatsz egy épületet. Szinte minden tárgy lerombolható. Ha ez a Te Keep-eddel történik, vesztettél. A Monument, Stockpile, Structure típusú tereptárgyak alatt gyakran lehet tárgyakat találni. Sajnos a BAM nem remekel ezek terén sem. A kínálat nagyjából kimerül gyógyító, mozgást segítő, mágikusan, vagy fizikálisan védő, épületjavító, manát adó és térképdarabot felfedő tárgyakban. Ráadásul egy lénynél maximum egy tárgy lehet.

TIPP

Nem kell sok tanács a játékhoz, a gép könnyen kiismerhető ellenfél. A nehezebb pályákon is csupán a megfelelő ritmus a kulcs. Tehát a lényeg, a kulcs a mana. Ennek termelése mindig fontosabb, mint egy-egy kisebb vereség. Az amúgyis halálra ítélt lényeidet még az utolsó pillanatokban feláldozhatod, így legalább valamennyi manát visszanyerhetsz belőlük.

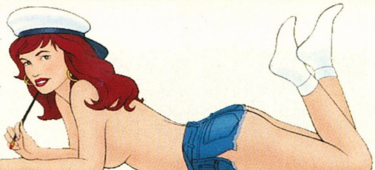
KONKLÚZIÓ

Az egyszerűség nem feltétlenül hordozza a nagyszerűséget. Az irányítás annyira magától értetődő, hogy kár lenne rá szót vesztegetni. Sajnos ez a program sem a hangulatával, sem grafikai megjelenítésével, sem stratégiai kidolgozottságával nem rúghat labdába a nagy ászok mellett. Kár érte.

Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

PC GURU
62%
Semmi különös, sajnos.

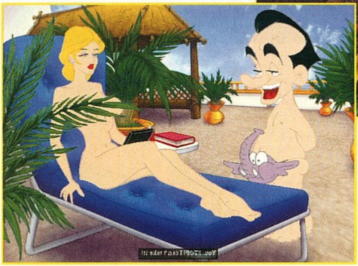
Larry7



A digitális amoroso újabb afférjai

SIERRA
2x CD, 486DX-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

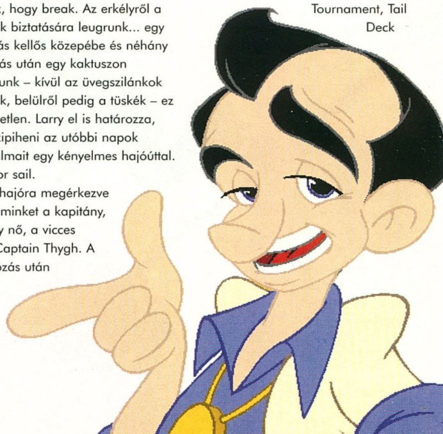
Larry Laffer, a legendás fehér poliészterkabátos hős története elérkezett a bruttó 7., nettó 6. epizódhoz. Természetesen, ahogyan a komolyabb szappanoperákban is, ott folytatódik a történet, ahol az előző részben abbahagyták, azaz Larry a



jól megérdemelt együttlétet tölti Shannarával – legutóbbi hódításával. Larry még nem akarna kiszállni az ágyból és Shannarából, de ő elkezdi feszegetni, hogy még mennyi mindent nem próbált még ki az életben – természetesen ez a tipikus fedőszöveg. Hamar kiderül, hogy Larry barátunk pénze kevés neki, így pénztárcánk romjaival odébbáll és búcsúzóul egy cigarettát nyom az ágyhoz bilincselt Larry szájába. Egy nagyobb köhögés eredményeképpen a cigaretta az ágyhuzatra esik, mely pillanatok alatt lángba borul – menekülni kell, méghozzá gyorsan.

Itt indul a játék, melyen elég sokat változtattak: a grafika gyönyörűen animált SVGA (profi Los Angeles-i és horvát animátorok készítették). A kezelőrendszert is átdolgozták: a kurzor egy óvszer, melyet egy használható tárgy fölé víve kitekeredik, ekkor bal gombbal a tárgyra klikkelve tudjuk megvizsgálni, vagy bármit csinálni vele. Választhatunk a rendelkezésre álló igék közül, de az others pontnál beírhatunk mást is – erre néhány esetben szükség is lesz. A jobb gombra kattintva egy menüt kapunk, itt tudunk menteni, térképet kérni és azon utazni (lásd később), inventory-t lekérni és a pontszámunkat megnézni. De ott hagytuk abba, hogy lassan Larry lábát mardossák a lángok, tenni kéne valamit... Vegyük fel az éjjeliszekrényekről az elérhető tárgyakat: a bal oldaliról a hajcsatot és a jobb oldaliról a hajcsavaró-készletet. Utóbbit kinyitva egy értékes tűhöz juthatunk, melyen a csatot használva el tudjuk hajlítani – és már készen is áll a kulcs a bilincshez. Miután ilyen jól kiszabadultunk az „önkéntes" fogságunkból, egy üvegajtó előtt találjuk magunkat, melynek kerete teljesen fel van forrósodva, így be kell törjük. A lámpa túl nehéz, a szék pedig széttörik, így maradunk mi magunk – klikk az ablakon és az Other...-nél beírjuk, hogy break. Az erkélyről a tűzoltók biztatására leugrunk... egy forgatás kellős közepébe és néhány pattanás után egy kaktuszon landolunk – kívül az üvegszilánkok szúrnak, belülről pedig a tüskék – ez kellemetlen. Larry el is határozza, hogy kipiheni az utóbbi napok fáradalmait egy kényelmes hajóúttal. Love for sail.

A hajóra megérkezve fogad minket a kapitány, aki egy nő, a vicces nevű Captain Thygh. A behajózás után nem sokkal egy hirdetmény hangzik el – aki szeretné a kapitánnyal a kabinjában tölteni a következő hetet az menjen a Lounge-ba – már rohanunk is. Itt a pultos Peter elmagyarázza az összeseregletteknek a TMT (Thygh Man Trophy) nevű verseny részleteit – hat versenyt (Poop Deck Horseshoes, Craps Tournament, Tail Deck



Bowling, LoveMaster 2000, Captain's Cook-Off, and,Best-Dressed Man) kell megnyernünk, hogy élvezhessük a „fődíjat". A hajón van egy másik játék is, a Where's Dildo?, melynek lényege, hogy ha megtalálunk 32 darab piros-fehér csíkos kis Dildo-t, akkor ajándékot kapunk. A játékba beépítettek még egy poént: a CyberSniff 2000 rendszert – a leírás mellé adnak egy lapot, melyen kilencféle illatminta van, megsorszámozva. A játék során egyes helyeken a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik egy szám, mely a szagminta sorszámát mutatja.

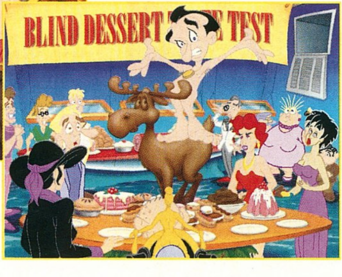
A hirdetmény után a termet elhagyva az oldalsó fedélzetre kerülünk, ahol egy szimpatikus nyomócsövet találunk, ne is hagyjuk ott. Itt összetalálkozhatunk Peggy-vel a magát kalóznak képzelő takarítóval, akit ha neve felől kérdezünk (Talk választásakor egy menü jelenik meg, melyből a megtárgyalandó témát választhatjuk ki), akkor barátságos káromkodásokkal reagál. A fedélzeten előremenve taláhatunk egy bárány alakú fát, melyről szedjünk egy kumquat-ot. Az első séta után lássunk neki a versenyek abszolválásának.

SEXUAL PROWESS COMPO

Az utunk most a könyvtárba vezet, ahol megismerkedhetünk Victorian Principles-el. Miután elbeszélgettünk vele mindenről, kiderül hogy nem szereti a „spicy" irodalmat. Ha viszont az Others-t választjuk és beírunk neki valamilyen témát, akkor lázas keresésbe kezd a számítógépén (Love Amiga) mintegy 10 mp hosszan, mely éppen elég arra, hogy felvegyük a Mucilage-t a könyvkupac elől. A könyvtárban a polcokon levő könyvek közül olvassuk el a Fokker-ről és az elektromágnesességről szólókat. A kultúra után, most következzen a Clothing Optional Pool, azaz a nudi-napozó. A Dick nevű vízmestertől kapunk egy helyes elefántmintás fürdőruhát, melyet mintha csak ránk szabtak volna. Itt találkozhatunk Drew Baringmore-ral – a beszélgetés során kiderül, hogy imádja a repülőgép-tervezőket és családjukat (pl. Mother Fokker), a „The erotic adventures of Hercules" című könyvet olvassa, de még nem fejezte be, a ruháit a kabinos fiú bezárta valahová, így nem tudja visszaszerezni őket (csak ha visszaszerezzük, akkor tud eljönni velünk a kabinunkba, megnézni a repülőgép-modelljeinket) és hogy a Gigantic erection nevű koktél készítése nem két perc. Kifele menet még olvassuk el az asztalon levő „Peoples magazine"-ban levő cikket a Juggs nevű női duóról, akik a hő hatására begerjedve valami extra show-t adtak le egy fellépésükkor – hmmm ez érdekes. Most már ideje, hogy megnézzük a kabinunkat, melynek száma egyben a színvonalát is jelzi. A vécécsésze alatti csőből vegyük ki a Silicon Lubricant-ot, így már van szennyvízelvezetés, csak sajnos a szoba padlójára. A gyűjtést pedig fejezzük be a WC másik oldalán levő „minőségi" WC-papírral. Most Drew-hoz visszamenve már kérésünkre odaadja a könyvet, ami valószínűleg elég spicy lesz a prűd könyvtárosnőnek. A könyvtárban ismét tereljük el Victorian figyelmét és vegyük fel ezalatt a sárga könyvet, majd vegyük le róla a borítót (Remove jacket) és tegyük rá a piros könyvre, így kapunk egy erotikus könyvet prűd borítóban, melyet helyezzünk a könyv-kupac tetejére. Mint aki jól végezte dolgát menjünk ki, egyenesen a Sexual Prowess competition-re (ha itt beleszagolunk a megadott illatba, akkor halszagot érzünk). Tegyük a TMT kártyát a száj alakú leolvasóba – Larry szegény eléggé gyengén muzsikál. Menjünk vissza az azóta kiművelt Vicky-hez, aki eléggé megváltozott – kihoztuk belőle a benne lakozó bestiát. A beszélgetés során az időjárásra terelve a szót begerjed és a pult alá ránt minket, ahol irodalmi helyett tárgyi tudását bizonyítja. Az akció után meztelenül, megpróbálunk feltűnés nélkül visszalopózni szobánkba, sikertelenül. Öltözés után, térjünk vissza a könyvtárba és beszéljünk Vicky-vel a Sex-ről: győzzük meg, hogy be kell bizonyítsa a LoveMaster2000-en, hogy ő a hajón a legkompetensebb egyén sex téren és ehhez használja a mi TMT kártyánkat – természetesen sikerül, így egy compo is over.

BEST DRESSED COMPO

Menjünk el a Best Dressed versenyre, ahol egy robotot találunk – kártyaleolvasó sehol, avagy mégis – csak húzzuk le a cipzárját. Az eredményünk gyenge. Menjünk el a Captain Queeg's Ballroom-ba, ahol találkozunk a tervezőnő-vel Jamie Lee Coitus-szal. Elmondja, hogy Calvin Klone lemásolta a tavaszi kollekcióját, amit a hajón tervezett bemutatni. Ha az Others..-nál megemlítjük neki, hogy leisure suits, akkor kitalálja, hogy leisure suits-t fog bemutatni, de ehhez anyag kellene neki. Menjünk az El Replicant Sculpture garden-be, ahol egy David van kártyákból összerakva és egy Milo-i Vénusz játékkockákból. Nézzük meg Vénusz lábát, majd a nagylábujját, így hát ajándékkocka birtokosai leszünk. Hagyjuk el a szobát, majd térjünk vissza, a szobrász otthagyta műve romjait, így felmászhatunk a tetejére, ahol a szerszámosládából egy csavarhúzót vehetünk fel. Az Employees Only Area-t még nem látogattuk meg – iszonyatos védelem és vagy öt leolvasó fogad, melyekkel ne törődjünk – szimplán Others... Push door, és



máris benn találjuk magunkat. Vegyük fel a kávéfőző mögül a KZ Sexual Lubricant-ot és a kábelt a mikróról, illetve olvassuk el a hirdetőtáblát. Így felfegyverkezve irány a hajó hídja – másszunk fel a létrán, így feljutunk a vitorlához, melyről kiderül, hogy poliészter. A hídon csavarozzuk le az elektromos láda fedelét, majd használjuk a kábelt – a vitorla felmegy egy bejelentés után, már csak egy kés kell, hogy levágjuk. Irány a Heaving Ho'. Nézzük meg a terem végében levő ajtót és a rajta levő feliratokat (18 éven felülieknek, stb), majd együnk egy kis babot, melynek hatására egy újabb képességgel vérteződünk fel – Fart. Menjünk oda Wang-hoz és kérjünk tőle kétszer húst, miután kifogy a készlet és nem is látjuk többet. Vegyük fel ennek örömére a kést és a melegítő-égőt. A vitorla nem tud ellenállni nekünk és késünknek többet, így egy nagy darab poliészter tulajdonosai leszünk, mellyel menjünk Jamie Lee-hez. Mikor odaadjuk neki, leveteti rólunk a ruhát mintának, így újabb kínos séta a kabinba. Felöltözve visszatérve a helyszínre egy üzenet fogad, hogy Jamie Lee a szomszédos öltözőben vár minket – ehelyett azonban egyből színpadon – a kifutón találjuk magunkat. A bemutató végén a begerjedt nézők letépik rólunk a ruhát – vajon most kivel találkozunk meztelenül? Miután a 70-es, 80-as évekkel együtt a „Leisure Suit Fashion" is újra divatba jött, nyugodtan elmehetünk megnyerni a Best Dressed Compo-t.

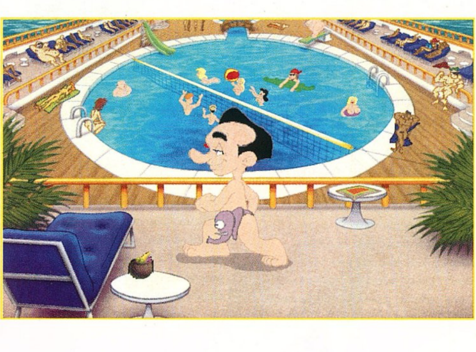
CRAPS TOURNAMENT

Talán fáradjanak a helyszínre uraim, a Pair O' Dice Casino-ba, és tegyék meg tétjeiket! Larry-re senki sem tud rálicitálni, mikor beveti a titkos ászt és élvezi a bab áldásos hatását (Fart). A díszes vendégsereg fejvesztve menekül. Ketten maradunk a Croupier-val, elegyedjünk beszédbe vele. A kockáinkkal nem enged játszani így dolgozzuk át őket: a WC-papír smirgli szerepében jól debütál így előáll az ultimate nyerő-kocka, melyet ráadásul nem vesz észre a croupier. Miután elkezdünk vele játszani, és nyerni, természetesen megjelenik egy nő: Dewmi Moore (újabb bizonyíték a pénz és nő összefüggésére), aki meghív minket egy Strip Liar's Dice nevű kockajátékra. A játék lényege: mindkét játékosnál max. 5-5 kocka van és azt kell licitálás során eltalálni, hogy milyen fajta kockából hány van együttesen a két játékosnál. A joker kockák pedig az utolsó licitben megadott fajtájú kockaként szerepelnek. A részletes szabály persze a játékban elolvasható, de igazán talán nem is fontos, mert nekünk a játék Strip Saver's Dice néven megy. Azaz dobás után mentés, megnéz mi van nőnél, töltés, megfelelő licit és nyerés. Dewmi meghív minket egy italra, melyet kelletlenül végül elfogadunk – a beletett orgazmuspor-hatására pszihedelikus szex-álomba merülünk, melyből a szoba hidegvizes szökőkútjában ébredünk fel. Meztelen séta – öltözés – visszatérés a tett helyszínére, Larry már gyakorlottan végzi. És lám megtaláljuk az orgazmus-porral teli fiolát. Nemsokára érkezik is a bejelentés a Craps Tournament végeredményéről, melyben valami Larry Laffer-ről áradoznak.

POOP DECK HORSESHOES

Ennek a versenynek a megnyeréséhez először egy jó nagyot kell ingázni a fedélzet és az Employees Only között. Szóval beszéljünk Peggy-vel a Cabin Boy-ról és a Locker Room-ról. Menjünk le az Employees Room-ba, és próbáljuk meg kinyitni, majd vissza Peggy-hez, Most már megmondja, hogy melyiket nyissuk ki – sikertelen próba, majd vissza – erre megmondja a kódot is: 38-24-36. Mikor Larry végre kinyitja a széfet, először legszívesebben hazatelefonálna, majd bemegy. Itt találkozik Xqwatz-al, aki elvileg a kabinos kellene legyen, de ehelyett ő a hajó dealer-e. Minden féllegális és illegális dolog megtalálható nála, éppen ezért beszélgessünk el vele a szexképekről (dirty pictures) és hogy hogyan készítette, majd vegyünk a rólunk készült sorozatból egyet. Menjünk a recepcióhoz, és beszéljünk Peter-rel a pultos-fiúval mindenféléről, majd irány a fedélzet – Peggy. kérdezzük ki Xqwatz-ról, mire kiderül, hogy kedvenc dealer-ünk az USA-ban akar letelepedni, így egy útlevél kell neki, melyet érkezéskor a recepciónál kellett leadnunk, így odavezet a következő utunk. Peter közli, hogy csak egy fényképes igazolvány (Photo ID) ellenében adja ki azt nekünk. Gyártanunk kell egyet: a szexképen használjuk a mucilage-et, majd ezt ragasszuk rá a keycard-ra. A Photo I.D-ért cserébe Peter-től megkapjuk a Passport-ot, melyet Xqwatz-nak odaadva az boldogan elrohan (vajon hova futhatott ilyen sietősen a hajón??). A falon ottmarad egy kulcs, mely a három még szűz szoba ajtaját nyitja. Keressük fel a Poop deck-et, ahol rálelünk a Juggs duóra – akik anyja és lánya hatalmas szőke hajjal (valamelyik pornósztárról mintázták őket). Középszerű country-énekesek, de másban nagyon erősek. A velük folytatott beszélgetésből kiderül, hogy a Spandex, Silicon Lubricant és hő érdekes reakciót vált ki belőlük. Menjünk el a Lounge-ba, majd ott dél felé, így eljutunk a bárba.

Kérjünk a pultostól egy Gigantic erection-t. Ez utóbbival tényleg elbajlódik egy ideig, így ezalatt menjünk be a bár melletti kis szobába, mely a Juggs öltözője. A Silicon Lubricant és a tükör előtt álló dezodor nagyon hasonlóak, így ezeket ki tudjuk cserélni, majd nyomjuk meg a szemben levő piros



gombot, melynek hatására leereszkedik a színpad világítása. Miután kijövünk az öltözőből cseréljük ki az égőt a piros melegítő égővel, majd az öltözőben a gomb megnyomásával küldjük vissza a helyére a világítást. Most már semmi sem állhatja útját egy jó kis show-nak. Menjünk el bárhová a hajón és térjünk vissza – éppen elcsípjük a Juggs-show kezdetét. Végül újra a színpadon kötünk ki és a spec lámpánk hatására átalakul a színpadkép – Sex and violence. Az action után visszatérve fel tudunk menni a színpadra, ahol találunk egy égősor-nyakéket és balra a keverőpulton egy távirányítót hozzá. Ilyen show-technika birtokában nyernünk kell. Irány a Poop Deck Horseshoes compo – használjuk a TMT kártyát a Kentaur fenekében (ügyes kártyaleolvasó), majd játszunk, korlátozott sikerrel, hiszen a rúd ferde. Menjünk a Sculpture Garden-be, másszunk fel a létrán, majd tegyük az égősort a tetőből lelógó rúdra (spike). Irány a compo, de a játék előtt használjuk a távirányítót, melynek hatására kiegyenesedik a rúd. Sikerünknek elhárítottuk az összes akadályát.

TAIL DECK BOWLING

Menjünk a bowling-pályára, tegyük a kártyát a rozmár fogai közé, mire egy golyót ad ki hátul, játsszunk és veszítsünk. Menjünk az Employees Only-ba és a csavarhúzóval feszítsük fel a bal oldali rácsot, így a 18 éven aluliaknak nem ajánlott szobába jutunk. A sötétben szépen vetkőzzünk le, mire legnagyobb meglepetésünkre, a Blind Dessert

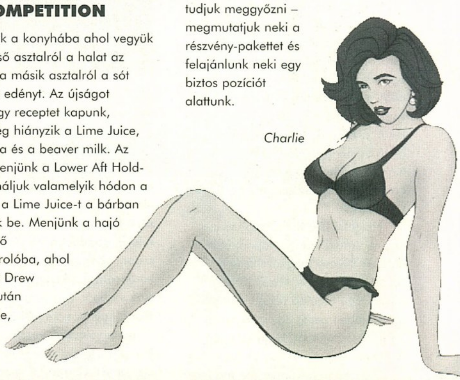
Tasting közepén, egy csoki-szarvas tetején ülve találjuk magunkat. Az esemény után szobánkban vár egy fekete-ruhás nő, aki megpróbál rávenni, hogy öljük meg a férjét és ezért megtesz egyet-mást – otthagyja zsebkendőjét, de sajnos elfelejtjük a szobaszámát. A csokiszarvasos szobába visszatérve az egyik szék alatt megtaláljuk a végrendeletet, melyet olvassunk el – a nő neve Anette Boning. A recepciónál Peter-t a nőről kérdezve nem sok mindent mond, de ezek után fel tudjuk hívni Boning-ékat. Tegyük ezt meg kétszer, majd kérdezzük meg Peter-t a hitelkeretünkről (Account), mire elmegy egy időre. Ezalatt nézzük meg a telefont, mely a rajta levő gomb megnyomására kiadja az utolsó hívott számot, mely egyben szobaszám is. Menjünk el oda és a sötét szobában feküdjünk be az ágyba „Anette" mellé, aki csak úgy néz ki és tulajdonképpen Mr Boning. Larry felhevülten veti rá magát, amivel az öreg utolsó energiáit szívja le, így az beadja a kulcsot. Anette világít rá a lényegre, és Larry szégyenkezve, természetesen meztelenül somfordál kabinjába. Visszatérve a helyszínre zárt ajtót találunk, de csengetésünkre kijön Anette, aki a biztosításért cserébe egy olajtanker-társaság részvényeinek felét adja nekünk. Az attrocitások után menjünk az Aft Hold-ba, ahol a teke-bábuk-at sprézzük be egy kicsit és kenjük a KZ zselét a zsebkendőre, így minden kész egy kis teke-robbantáshoz. Menjünk el tekézni, de a játék előtt a labdát töröljük le a műsoros zsebkendőnkkel – így már verhetetlenek leszünk.

CAPTAIN'S COOK OFF COMPETITION

Menjünk a konyhába ahol vegyük fel a középső asztalról a halat az újságon és a másik asztalról a sót valamint az edényt. Az újságot elolvasva egy receptet kapunk, melyhez még hiányzik a Lime Juice, némi gomba és a beaver milk. Az utóbbiért menjünk a Lower Aft Hold-ba és használjuk valamelyik hódon a pot-ot, míg a Lime Juice-t a bárban szerezhetjük be. Menjünk a hajó orrában levő poggyásztárolóba, ahol megtaláljuk Drew ruháját. Miután közöljük vele, hogy megvan a ruhája, hajlandó lejönni a kabinunkba és soha véget nem érő zuhanyozásba kezd. A bőre épségének megvédése érdekében akcióba lépünk. A vízcsőre rászereljük a tömlőt, így már le lehet húzni a WC-t (Larry vízszerelőként is megállja a helyét). Miután lehúzzuk a WC-t, leáll a víz a zuhanyzóban, mire Drew elszalad. Menjünk ki kabinunkból, majd jöjjünk vissza, eddigre a zuhanyzóban barátságos vargányák keletkeztek. Mindezekkel felfegyverkezve irány a konyha. A Cybercheese2000-en a beaver milket használva kiváló beaver cheese készül. melyet a kumquats-on használva egy óra alatt finom étel készül. Ezt már csak egy kis orgazmus-porral kell megfűszerezzük és a bírák máris élvezettel kóstolgatják.

Hát megnyertük a TMT-t, ide a főnyereménnyel! A kapitány kabinján kopogtatásra kihozzák hordágyon az előző heti nyertest, de mi azért bemegyünk – operavilágban hősként érezzük magunkat, de valami probléma akad. Captain Thygh nem velünk, hanem olajtanker-kapitány akar inkább lenni. Egy dologgal tudjuk meggyőzni – megmutatjuk neki a részvény-pakettet és felajánlunk neki egy biztos pozíciót alattunk.

Charlie



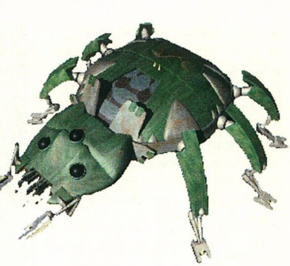
PC GURU

88%

Jó poénok, rajzfilmszerű grafika, logikus puzzle-ok és nem olyan prűd a program

Rama

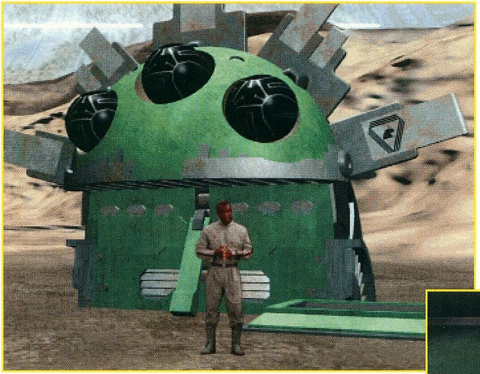
Csodálatos margarin ?!?



SIERRA
3xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A sci-fi (szájenszfiksön) könyveket gyakrabban forgató emberkék számára bizonyosan ismerősen cseng Arthur C. Clarke neve. Tőle származik a 2001 – Űrodisszeia és folytatásai, valamint a RAMA sorozat tagjai is. A Rama könyvek közül csak a Randevú a Rama-val (Rendezvous with Rama) c. könyvet láttam magyar kiadásban, a Kozmosz Fantasztikus Könyvek sorozatban jó néhány évvel ezelőtt. Egy dolgot sajnálok, mégpedig azt, hogy nem olvastam el. Ma már biztos vagyok benne, hogy ha a kezembe kerül, akkor addig nem adom vissza, amíg be nem pótolom életem eme hiányosságát. Remélem, hogy nem annyira emészthetetlen, mint az Űrodisszeia.

Hogy mi is a Rama? Egy furcsa idegen űrhajó, ami a Naprendszer határait átlépve megközelítette a Földet. A hatalmas, közel 50 km hosszúságú hajótest henger formájú, a belsejében pedig egy igen furcsa világnak ad otthont. Hogy ez miért furcsa, az a játékból hamar kiderül. A játékban folyamatosan fog fény derülni azokra a kérdésekre, hogy kik építették és mi célt szolgál a Rama.



Röviddel a Rama megérkezése után egy 12 tagú nemzetközi expedíció lép a fedélzetére. A csapat csupa válogatott, kipróbált emberből áll. Mindegyiküknek megvan a maga szakterülete, akad közöttük orvos, elektronikai specialista, matematikus, sőt még egy újságíró is (firkászok rulez!). Röviddel a megérkezés után a csapat parancsnoka furcsa körülmények közepette eltávozik az élők sorából. Persze nem maradhatnak góré nélkül, ezért egy újonnan választott vezetőt küldenek a Rama-ra. Minket... A Newton űrállomást elhagyja kompunk és a Rama belsejében végighaladva bedokkol. A feladat adott. Csapatunk segítségével fel kell kutatnunk a Rama-t és minden kérdésre választ kell kapnunk.

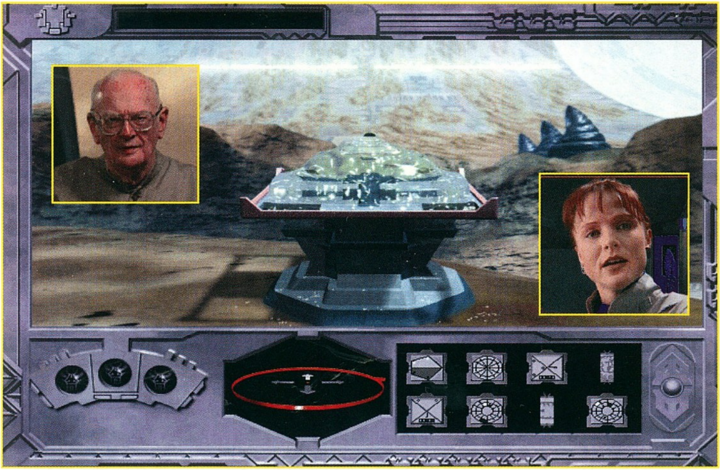
A Rama természetesen nem lakatlan. A furcsa bőregérszerű lakóival a játék során többször találkozhatunk majd. Rajtuk kívül csak ún. Biot-ok találhatók a Rama-n. Ezek a furcsa teremtmények az állatvilág helyettesítésére szolgálnak, a legtöbbjük mobilizált, de akadnak helyhez kötöttek is. Ezek a Biot-ok minden célt kiszolgálnak. Többször összefuthatunk a veszélyes Crab-Biot-okkal és az ártalmatlan Centipede-Biot-okkal. A többi teremtménynek is megvan a sajátos funkciója.

Teljes végigjátszást sajnos nem tudunk közölni, mivel csak 2 oldalt kaptam. A másik dolog pedig az, hogy a cikkleadás előtt 2 nappal kaparintottam kézbe a Rama-t, ráadásul otthon bugzott a hangja (feliratozás persze nincs), ezért a szerk.-ben kellett vele nyomulnom. Már most szólok mindenkinek, hogy 8 MB RAM pont nem elég neki (azért bugzott a hangja, mint utólag kiderült), ráadásul ha Win 95 alatt akarjuk nyomni, akkor 16 megát pakoljunk a gépezetbe. A dupla sebességű CD meghajtót most azonnal felejtsük el, a négyszeres sebesség ide már igencsak elkel. A hangkártya támogatásból már szinte megszokott, hogy hiányzik a Gravis, ellenben a legócskább Blaster-en is hajlandó megszólalni.

Bár való igaz, nem sok időm volt a Rama-val való játékra, azért elég szépen haladtam előre. A puzzle-k igen egyértelműek, a társaink Vid-Mail-jeiből és a közvetlen beszélgetésekből pedig minden fontos dolog kiderül.

Az irányítás egyértelmű, a pointer változásai szerint cselekedhetünk. Az inventory-ban levő tárgyakat a három szemnél (ill. jobb klikk) tudjuk megnézni. A tárgyakat a nagy képen tudjuk forgatni, ill. manipulálni is. Erre a legjobb példa a játék legelején birtokunkba kerülő ISA-Multitool, amin a gombot nyomogatva kés, olló, kanál, vagy zseblámpa üzemmódot tudunk beállítani. Az inventoryból kivett cumót használhatjuk a különböző helyszíneken. Azt, hogy egy adott dolog használható-e az adott helyen, a tárgy megpirosodása jelzi.

A megérkezésünk után a csini dokinő fogad minket. A szekrényeknél a kettest a kulcsunk nyitja, a benne levő cumókat szedjük fel. A szekrényektől jobbra van egy létra,



ahol ha lemászunk, találhatunk egy furcsa szerkezetet (asszem bomba) és egy kulcsot a hatos szekrényhez, amit természetesen kipakolunk. Közben kapunk egy Vid-Mail-t egy másik kolleginától is, aki az öngyufáját szeretné. A hatos szekrényben találunk egy zöld kulcsot is, ami a hetes szekrényt nyitja. Innét is pakoljunk mindent a zsebünkbe. Már most szembeötlik, hogy furcsa puzzledarabkák találhatók mindenhol. A későbbiekben kellenek is majd, ezért mindet szedjük össze. A Mail-computerben megnézhetjük társaink üdvözletét, és az öreg matekos hapsitól megtudhatjuk a kábelkocsi kódját is (4143). A szakállas fickó – mellesleg Shakespeare rajongó – hátrahagyott nekünk egy kis figurát, aki segíteni fog utunk során. A kilences szekrényből tehetjük a magunkévá. Eközben a kábelkocsi is visszatért. Még mielőtt elhagyhatnánk a helyszínt, megjelenik szárnysuhogtatva Avian, a Rama-lakó.

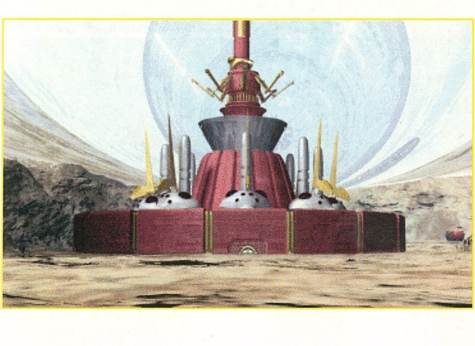
A kocsiba beszállva állítsuk be a kódot és press red button. Hamarosan a legénységi szálláshelyre érkezünk. Itt alaposan körülnézve ismét néhány puzzledarabot és egy jegyzetet találhatunk. Még a hűtőbe is benézhetünk, bár sört sajnos nem találunk benne, csak ásványvizet. A hűtő melletti dobozba a későbbiek folyamán mindig nézzünk bele, mert társaink gyűjtőszenvedélyének gyümölcseit itt mindig megtaláljuk. A harmadik kolleginával való találkozás után kiléphetünk a Rama belsejében levő világba.

Ha bármerre elmozdulunk, a játék automatikusan átkapcsol térkép üzemmódra. A lehetséges helyszíneket piros pontok jelzik. A mi jelünk a térképen 002-es (miért nem 007?). Ha valahova klikkelünk, akkor megjelenik a stilizált kis térkép. Ha beleklikkelünk, akkor odamegyünk, ha melléklikkelünk, akkor visszakerülünk a nagy térképre. Ha a helyszínen, ahova igyekszünk látunk egy számot, akkor ott az illető szám tulajdonosával találkozhatunk. A beszélgetések során sok információt tudhatunk meg a Rama-ról és ezek összessége előrébb visz a játékban. Egyik társunktól megtudhatjuk plö, hogy a Crab-Biot-ok takarítanak, és általában nem tanácsos eléjük állni, mert szemétnek néznek...

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol igazából szerteágaznak lehetőségeink, azonkívül itt el is akadtam kissé, bár lehet, hogy mire az újság megjelenik, már régen túljutottam a kritikus ponton. Nézzük. Az egyik helyszínen találhatunk egy hibás Biot-ot (ami később elkapja szegény Avian-t), egy nagy forgó izét, amin 5 függőfolyosó van, egy Trash-Biot-ot, egy desztilláló szerkezetet és egy lézerágyút. A Trash-biot melletti ládában találhatunk puzzle darabokat, a lézerágyúhoz 3 prizmát kell összeszednünk (egy kerek, egy négyszögletes és egy hatszögletes) és belepakolnunk. Ekkor az ágyú automatice elticsungol egyet a levegőbe. A forgó izénél jobbra-balra kell mászkálnunk a körfolyosón, és egyszercsak bejuthatunk a középső szobába, ahol a monitoron egy kapcsolót láthatunk. A lézerágyútól továbbhaladva felszedhetünk egy metal-seed-et, amit a desztillálónál ledarálhatunk. Hogy ez mire jó? Egy másik helyszínen egy épületet zár el egy speckó energiafal, ami egyenlőre áthatolhatatlan. Egy újabb helyszínen ismét egy Trash-Biot és egy furcsa plasztikkockába zárt puzzledarab. Ha a lézerágyút beüzemeltük, akkor ezt a kockát találta el és elolvasztotta. Miénk a puzzledarab. Újabb helyszínen egy kerek épület. A bejárat mellett jobbra egy fura alakú izénél aktiválhatjuk a kapunyitó puzzle-t. Ide kell belepakolnunk az összeszedett puzzledarabok egyikét. A feladvány amolyan Rózsagyuris, kapcsoltamos, logikai feladat, nem túl nehéz – feltéve, ha a hiányzó darab nálunk van... Ilyen feladvánnyal később is fogunk találkozni. Az idegesítő csak az, hogy tudom milyen puzzledarab kellene a hiányzó helyre, csakhogy olyat még nem találtam. Az épületbe belépve három feladat vár még minket. Az elsőnél egy kapcsolót állíthatunk át, a másodiknál csak vörös port találunk, a harmadiknál pedig egy nagy vörös kristályt kapunk. Beljebb haladva igen furcsa dolgokat találhatunk...

Ennyi talán elég is lesz a Ramából, a többi az olvasó dolga (...most kaptam egy tippet, hogy az erőtérnél át lehet csusszanni... – thanks KK). A közeljövő unalmas hideg estéin már nem kérdéses az idő agyonütésének legjobb módja – legalábbis számomra. A Rama minden szempontból ideális erre a célra.

SAKMAN



PC GURU

88%

Hangulatos atmoszféra, érdekfeszítő játékmenet, brilliáns alapsztori.

Fragile Allegiance

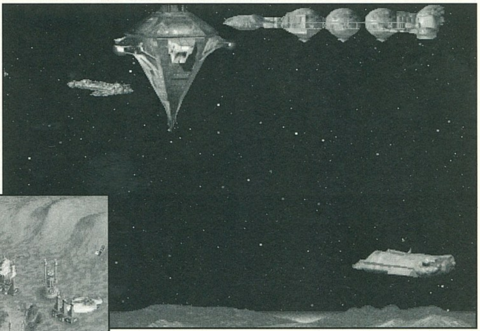
Ismét a TetraCorp színeiben

GREMLIN
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az Úr 1996. éve igazán kedvezett a stratégiai játékok kedvelőinek, hiszen főleg az év vége felé igencsak begyorsult a játékok kiadása. A furcsa nevű Fragile Allegiance az egyik nagy várományos volt a szememben, hiszen az elődjének tekinthető K240 annak idején elég sokáig lefoglalta hódító törekvéseimet, persze a számítógép monitorán.

Nos, a várakozás nem volt hiábavaló, azonban örömbe némi üröm is vegyült, hiszen amikor kicsit kiismertem a játék belső valóját felrémlett bennem, hogy én bizony ugyanígy játszottam már evvel a játékkal, úgy 2 évvel ezelőtt. Előkaparva az 1994/8 és 1994/9-10-es GURU-ban írt cikkemet, bizony a kezelő felület ismertetésén kívül mindent megtaláltam a játékban.

Ennek követeztében most egy korántsem teljes leírást fogtok olvasni tőlem a játékról, hanem baromira nincs kedvem ugyanazokat a dolgokat többször is leírni (ráadásul akkoriban erre 6-7 oldal állt a rendelkezésemre), így akit a részletek is érdekelnek, annak ajánlom a fent említett régebbi újságokat, vagy pedig ennek a számnak a lemez mellékletét, melyen rajta lesz a régebbi cikk. A korábbi verzió leírását

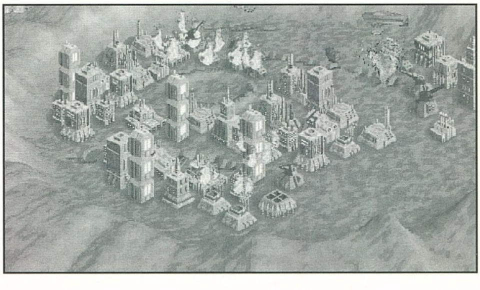


mindössze a kezelőfelületben nem szabad figyelembe venni annál is inkább, mivel ez még Amigán futott.

Most, hogy kitárgyaltuk, mit nem fogok leírni, lássuk azokat a dolgokat, amit mégis érdemes elmondani. Pár száz évvel járunk a K240-es szektor felfedezése és a Tetracorp fergeteges győzelme után. A szektorban tett győzelem után ugyan nem történt semmiféle lényeges technikai fejlődés, azonban így is sikerült egy új szektort felfedezni. Sajnos azonban ellenségeink is ugyanúgy léteznek, mint annak idején (és ráadásul kissé idegesek ránk), így számíthatunk a jelenlétükre.

Ugyanúgy egy kissé fejletlen bolygóval indulunk, célunk a teljes galaxis elfoglalása, a lehetséges ércek kitermelése és persze ellenfeleink elpusztítása.

A kolóniák telepítésénél még mindig az áramellátásra (P), a levegőellátásra (A), a víz mennyiségre (W), valamint a kaja (F) mennyiségére kell figyelnünk, ezeket ki is jeleztethetjük az aszteroida mezőn a bolygónk mellett. Figyelnünk kell még a bolygó biztonságára, valamint a káros sugárzás (radiation) kiszűrésére. Hamar elégedetlenkedni kezdenek majd a dolgozóink, így ha lehetőségünk van rá, akkor mindenképpen építsünk jóléti építményeket is, hiszen ezek nélkül el is veszíthetünk egy bolygót. A bolygókat felderítve itt is találkozhatunk a három fajtán belüli 10 típusú érccel, melyekhez természetesen a megfelelő kitermelő egység szükségeltetik. Vigyázzunk arra, hogy a feleslegesen kitermelt érc megfelelő tárolókapacitás hiányában elveszik. Fejlettebb szinten mindenképpen érdemes az Ore Teleportert használnunk, hiszen ezzel megspórolhatjuk a hosszadalmas űrközi szállítást. Hajóinkat továbbra is két helyen gyártathatjuk le. Az egyszerűbbeket a földi telepítésű Ship Yard-ban, míg a bonyolultabbakat az űrben lévő Space Dock gyártja le.



A finomságokat itt nem részletezem. Az aszteroidák felfedezésére továbbra is a Colony Ship-et kell használnunk csakúgy mint a satelliteket és a Scuot Ship-et a bolygót felfedezésére, valamint a felderítésre.

A gyorstalpaló tanfolyam után következzenek a változások. Nem változott a Sci-tek-kel kapcsolatos Blue Print vásárlási lehetőség, azonban különféle emberek jelentkeznek be nálunk időnként, kik a céget képviselik. Az első típusa a bejelentkezőknek a Colony Supervisor kategóriába sorolhatók, őket minden esetben, ha megengedhetjük magunknak, akkor vegyük fel, mert nagyon hasznosak. Tevékenységük a bolygók irányításában látszik meg, hiszen kinevezhetjük őket akár több aszteroida irányítására is, ilyenkor ők figyelnek arra, hogy az apró-cseprő ügyek ne zavarjanak meg minket a nagy munkában, ők intézik el automatikusan az építéseket. Új aszteroida felfedezésekor automatikusan ajánlkozik valamelyikük a poszt betöltésére. A másik típusú jelentkezők az ügynökök (Agent) lesznek kiket nagyszerűen tudunk alkalmazni az ellenséges bolygókon végzendő felderítésre és szabotázsok elkövetésére. Azonban arra nagyon figyeljünk, hogy azokkal a népekkel, akikkel mindenféle békeszerződést kötöttünk nem ildomos ilyen típusú kémkedést alkalmazni. Ebből következik az, hogy magasan fejlett párbeszédet folytathatunk a galaktika lakóival, így mindenfajta megnemtámadási, illetve háborúban együttműködési szerződéseket köthetünk egymással. Persze nagyon sok fajtája lehet az együttműködésnek, így mindenképpen alaposan tájékozódjunk a helyes döntést illetőleg. Nem csak beszélgethetünk a különböző kultúrákkal, hanem természetesen kereskedhetünk is velük, hiszen nagyon sok olyan dolgot is beszerelhetünk így melyek elég sokat érnek a TetraCorp-nak és persze nekünk is.

Lehetőségünk van az ajándékozásra is, azonban ez nagy valószínűséggel elég ritkán fog majd előfordulni velünk.

Következzen most néhány örökérvényű és új keletű tipp a nagy hódítóknak:

TIPPEK

– Nagyon figyeljünk a biztonságra, mert nincs annál kellemetlenebb dolog, mint amikor ellopják a kemény pénzért vásárolt BluePrint-eket.

– Első beszerzéseink között legyen az Asteroid Tracker és az Asteroid Engine, hiszen nincs kellemetlenebb dolog, mint amikor összeütközik a legjobban kiépített aszteroidánk valaki mással.

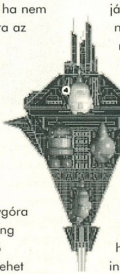
– A támadó raj kiépítése csak másodlagos jelentőséget játszik a védelem mellett. Nem szükséges minden bolygónkat nagyon erős védelemmel ellátni, azonban a fő bolygókat mindenképpen biztosítsuk aktív(anti missile, turret stb) és passzív (pajzsok) védelmi eszközökkel.

– Minden létfontosságú építményből többet építsünk a kelleténél a fontosabb bolygókon, hiszen egy támadás után megsemmisülhet a bolygó, ha nem tudjuk időben előállítani újra az épületeket.

– Mindenképpen használjuk az Ore Teleportert, mert a birodalmi szállítóhajó csak egy bolygót látogat meg és nekünk nem lesz időnk arra, hogy elszállítgassuk a ércet.

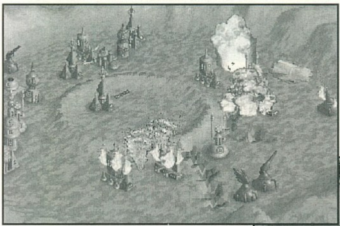
– Építsünk minden bolygóra egy szenzort és egy Refuelling Depot-ot a Colonizáló hajó feltöltésére, mert e nélkül, lehet hogy nem is tudunk arrébb állni a hajóval.

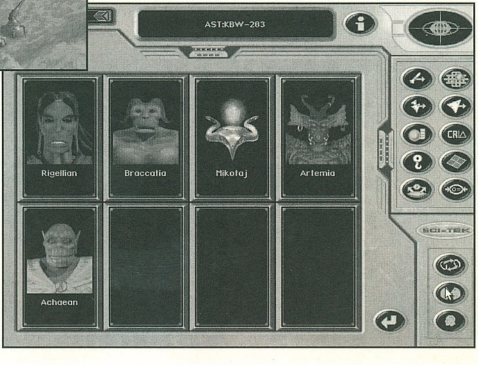
– Fordítsunk figyelmet az orvosi felszereltségre is, hiszen nagyon gyakran előfordulnak furcsa betegségek a galaxisban, így nem árt ha odafigyelünk.



Remélem tetszeni fog mindenkinek a Fragile Allegiance, azonban fel kell készülnünk arra, hogy a játékban inkább a hosszú kolonizálás és az építgetés játszik nagyobb szerepet. Teljesen átalakult a játék kinézete is, melyről eddig nem esett szó. Az SVGA megjelenítés kissé áttekinthetőbbé tette a játékot, bár az aszteroidákon lesznek problémáink néha, hogy melyik épület melyik. Ha elfelejtjük az ikonok és kapcsolók rendeltetését, akkor nyomjuk le a CTRL billentyűt és máris infot kapunk a gombról. Kicsit zavart az állandó töltögetés, hiszen a maximum 130 MB-os installásnál is töltögeti a CD-ről az animokat a gép minden egyes épület megrajzolásánál. Egyébként nem rossz a játék, csak ne számítsunk gyors akciókra és fergetegesen gyors előrejutásra.

Bear™





PC GURU

75%

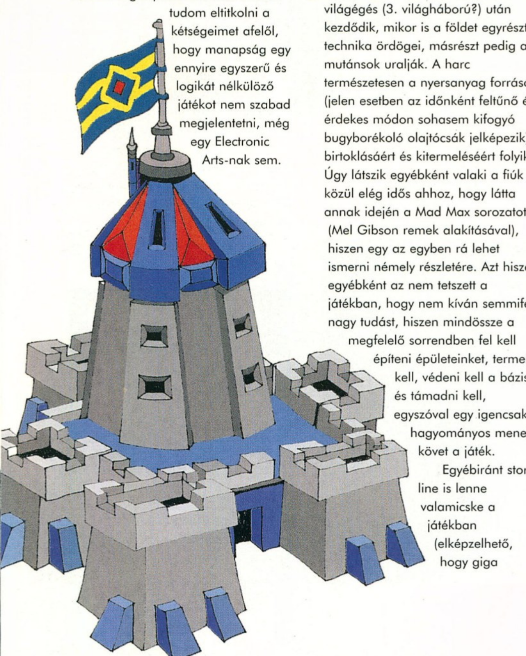
Egy két éves játék feltupírozott új változata.

KKND

Mad Max egy skorpió hátán

EOA
2xCD, P75, MS-DOS 5.0, SVGA, 16MB RAM, 1MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az embert egyre gyakrabban érik csalódások, ha stratégiai játékokról van szó. Amikor először megláttam a KKND-t eléggé belelkesültem a demo-tól, SVGA-ban mozgott minden (elég tűrhető sebességgel), szép volt a grafika, rögtön az elején lenyomtak, egyszóval ígéretesnek nézett ki. Sajnos ez a szép külcsínyt a végleges játék megérkezésekor már teljesen feledtette a rendkívül egyhangú és valljuk be rendkívül lapos játékmenet. Persze lesznek nagyon sokan akiknek tetszeni fog a játék azonban én nem tudom eltitkolni a kétségeimet afelől, hogy manapság egy ennyire egyszerű és logikát nélkülöző játékot nem szabad megjelentetni, még egy Electronic Arts-nak sem.



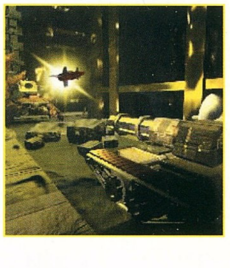
A történet valahol egy nagy világégés (3. világháború?) után kezdődik, mikor is a földet egyrészt a technika ördögei, másrészt pedig a mutánsok uralják. A harc természetesen a nyersanyag források (jelen esetben az időnként feltűnő és érdekes módon sohasem kifogyó bugyborékoló olajtócsák jelképezik) birtoklásáért és kitermeléséért folyik. Úgy látszik egyébként valaki a fiúk közül elég idős ahhoz, hogy látta annak idején a Mad Max sorozatot (Mel Gibson remek alakításával), hiszen egy az egyben rá lehet ismerni némely részletére. Azt hiszem egyébként az nem tetszett a játékban, hogy nem kíván semmiféle nagy tudást, hiszen mindössze a megfelelő sorrendben fel kell építeni épületeinket, termelni kell, védeni kell a bázist és támadni kell, egyszóval egy igencsak hagyományos menetet követ a játék.

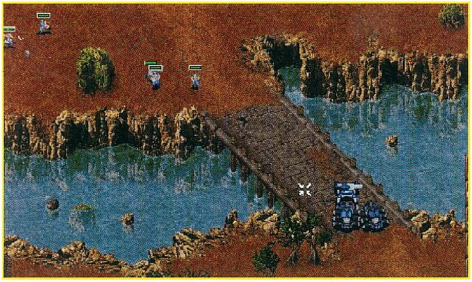
Egyébiránt story line is lenne valamicske a játékban (elképzelhető, hogy giga animok is lesznek – de ezeket mi még nem láttuk), egy ronda kopasz csávó (esetleg Hókuszpók?) mindenféle instrukciókat mormol el egy elég rossz minőségű kisképernyős felvételen, miközben egy szintén miniatűr ablakban egy wireframe egység vázlatos képe forog. Tehát ez sem tekinthető forradalmi újításnak.

AZ ÉPÜLETEK

No de sebaj, a sok csalódás után kezdjünk el játszani, hátha megjön a kedvünk a dologhoz. Ismerkedjünk meg először is az építményekkel (mindkét nevet megadom természetesen). Ahhoz hogy építkezni tudjunk szükségünk lesz egy központi épületre (Outpost/Clanhall) mely azon kívül, hogy segít a további épületek felhúzásában a gyalogos egységek termelésében vesz részt.

Következő épületünknek egy Power Stationnak kell lenni hiszen e nélkül nagyon hamar elfogynak anyagi lehetőségeink, így hamar kiürül a pénztárcánk. A Power Stationhoz alapértelmezésben tartozik egy tartálykocsi, is melyeken a naftát szállíthatjuk. Persze, hogy ne legyen egyszerű dolgunk a tartálykocsik nem csak felszivattyúzzák a tócsákból az olajat, hanem fúrótornyokra is szükség van, ezekre majd vissza térek a járműveknél. Következő épületünk a Machine Shop (Blacksmith és Beast Enclosure mivel itt szét van szedve a gyártás a két épületre) lesz, mely az egyéb járművek és mutánsok létrehozásában játszik szerepet. Persze javítanunk is kell ezeket, így építhetünk Repair Bay-t (Menagerie) is. Az utolsó hagyományos épületünk az Research Lab (Alchemy Hall) lesz. A fejlődésünkben ez játssza a legnagyobb szerepet, hiszen ennek segítségével (jelöljük ki és vigyük a





kurzort a kívánt épület fölé) növelhetjük a Tech level-jét az adott épületnek. Minél magasabb a szintje az épületnek, annál több mindenre költhetjük el a pénzünket.

A VÉDELEM

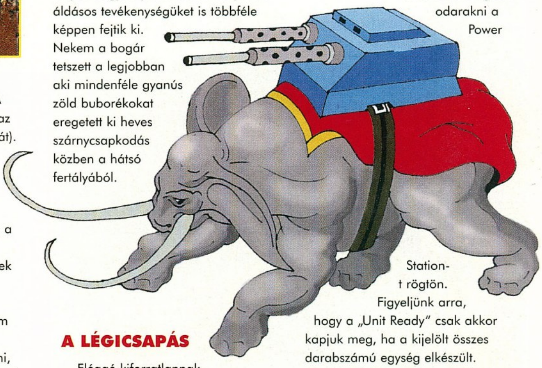
Maradt meg egy-két speciális épület, mégpedig a védelmünket szolgáló létesítmények, melyeknek mindkét oldalon 3 típusa létezik. A Flametower (Mute Flametower) csak egy összeeszkábált torony, melyen egy lángszórós áll, azonban a Missile Battery (Mute Grapeshot) már sokkal komolyabb, hiszen ez már rakétákat küldözget a jó nép felé. Az utolsó a Cannon Tower (Cannon), mely egy nagy ágyúhoz hasonlítható, azonban sajnos nagyon lassan találja meg az ellenfelét, így inkább csak álló cél ellen használható.

A GYALOGOSOK

Mindkét oldalon 8 típus áll a rendelkezésünkre (természetesen csak maximális technikai szinten). Nem kívánom mindegyiket bemutatni, inkább csak az érdekesebbekről ejtenék pár körmondatot. A Technician (Mekanik) eléggé lényeges lesz, hiszen csak ő tudja megjavítani a leroncsolódott épületeinket, úgy hogy egy ideig kopácsol bent miközben javul az épület állaga. A javítás után azonban bent marad az épületben (úgy látszik jól érzi magát). Sajnos ez csata közben elég kényelmetlen lehet, hiszen megszokhattuk, hogy csak rá kell kattintanunk egy csavarkulcs ikonra. A másik érdekesebb figura a Saboteur (Rioter), mely besegít nekünk a nem kívánatos építmények és egyebek megsemmisítésében, használata azonban elég körülményes, ráadásul a hatás nem garantált. A többi egység már kizárólag a harcot hivatott szolgálni, válogathatunk a legolcsóbb katonától a legdrágább Sniper-ig mindenféle között.

A JÁRMŰVEK

Kezdjük a legfontosabbal a Derrick-kel (Derrick), mely egy mozgó és telepíthető fúrótorony. Ennek segítségével lesz teljes a lánc, hiszen ezt kell letelepítenünk a bugyborékoló tócsákra, mire az esetleges tartálykocsijaink rögtön meg is indulnak felé. Az egységek között előfordul még az Oil Tanker is, hiszen akár több tanker is használhatja ugyanazt a kutat és ugyanazt a Power Station-t. A többi egység már szintén a küzdelmet hivatott létezni. Itt azonban helye van egy kis dicséretnek is, hiszen fantasztikus dolgokat találtak ki a fiúk a képzelet szülötte bogár, vagy elefánt, vagy akár skorpió képében megjelenő lények nagyon jól néznek ki és persze áldásos tevékenységüket is többféle képpen fejtik ki. Nekem a bogár tetszett a legjobban aki mindenféle gyanús zöld buborékokat eregetett ki heves szárnycsapkodás közben a hátsó fertályából.



A LÉGICSAPÁS

Eléggé kiforratlannak tűnt a verziókban ez a rész, azonban az már biztos hogy lesz légicsapásra is lehetőségünk, bár igencsak sokba fog kerülni, ráadásul nagyon sokáig tart a kifejlesztése, arról nem is beszélve, hogy a ledobott egy db bomba nagyon korlátozott

hatósugárban fejti ki hatását, viszont talán a mutánsok szitakötő szerű repülő alkalmatossága néz ki a legjobban.

Most hogy végigrágtuk magunkat a dolgokon, következzen néhány apróság a játékról. A egységek fejlesztésénél lehetőségünk van több kifejlesztésére, ilyenkor a kép melletti szám jelzi, hogy még mennyi fog elkészülni. Nem azonnal vonódnak le az elkészítés és építés költségei, így lehetőségünk van előre dolgozni. Egyébként több fajta egységet is gyárthatunk egyszerre (ez elég nagy butaság!) és ráadásul nem csökken a készítés sebessége sem ilyenkor. Építkezni a már felépített épületek közelébe lehet, kivételt képez ez alól a fúrótorony, melyet értelemszerűen a tócsákra lehet telepíteni. E mellé csak védelmi épületeket telepíthetünk, így nincs lehetőségünk odarakni a Power Station-t rögtön. Figyeljünk arra, hogy a „Unit Ready" csak akkor kapjuk meg, ha a kijelölt összes darabszámú egység elkészült.

A játék stratégiai részéről igazából nincs nagyon mit mondanom, hiszen egyszerűen az fog győzni akinek fejlettebb eszközei és persze elég pénze van. Nincs nagyon értelme tippek közlésének sem, hiszen a játék végigjátszása közben nem találkoztam semmiféle olyan dologgal, mely különösebb nehézséget okozott volna. Azt azért meg kell jegyeznem, hogy minden rosszindulat ellenére sikeres is lehet a játék, hiszen iszonyúan profi a grafikája és mint ezt már megtanulhattuk már ez nagyon sokszor eladhatóvá tehet egy egyébként közepes játékot is.

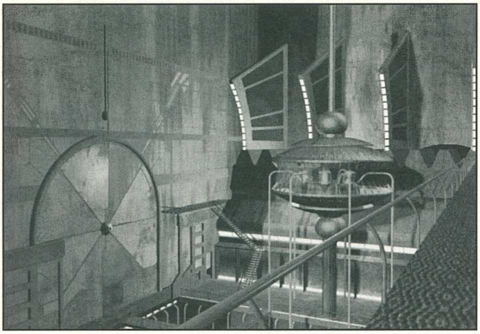
Bear™

PC GURU
75%
Remek grafikájú átlagos stratégiai játék.

THE LORDS OF TANTRAZZ

Az Atlantean Interactive neve valószínűleg csak a legmegrögzöttebb PC GURU olvasók számára csenghet ismerősen, bár kétségtelen, hogy az idő múlásával egyre több alkotásuk jut el sikeresen kishazánkba. Ha készülne ilyen kimutatás, valószínűleg ők lennének a „a földrajzilag legmesszebb elhelyezkedő kapcsolatunk", hiszen egyenest a napfényes Kaliforniából látják el a GURU olvasóit újabbnál újabb játékaikkal (egy ilyen versenyben még a Sirtech-et is legyőznék, hiszen sokunk kedvenc cége New York-i központú).

Az az érzésem tényként kezelhetjük, hogy az Atlantean Interactive játékainak minősége határozottan javuló tendenciát mutat. Habár ezeket az alkotásokat nem igazán lehet a legjobbak között nyilvántartani, az kétségtelen, hogy valamiben mindig sikerül újat mutatniuk. A legjobb példa erre a



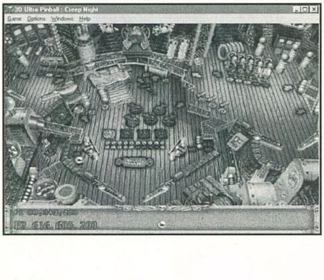
„The Lords of Tantrazz", mely mint kalandjáték nem igazán állná ki a komolyabb megmérettetéseket, de grafikáját és zenéjét tekintve (a zeneszerző Kane Roberts és Alice Cooper!!!) egyedülálló és fantasztikus!

Hősünk, Veronica Callahan egy igazi titkos ügynök szuper képességekkel és, öööö, szuper alakkal. Küldetése természetesen nem más, mint a leggonoszabb gonoszok bandájának kiirtása, legyőzése stb. A játékban helyenként reflexeinket, helyenként pedig logikánkat kell használnunk a továbbjutáshoz, de igazi nehézségeket legfeljebb csak a Windows használata okozhat. A program a történetet képregényszerű jelenetekkel meséli el és bizony gyönyörű hősnőnk pózai láttán valószínűsíthetően igencsak kerekedni fognak hímnemű játékostársaim szemei. Ha másért nem is, hát egy-egy jobban sikerült képkockáért mindenképpen érdemes végigjátszani a programot!

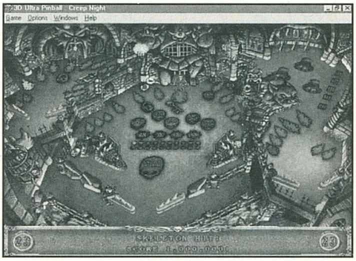
Del

3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT SIERRA/DYNAMIX

A 3D Ultra Pinball: Outpost, a Sierra legutóbbi flippere nagyon kellemes volt, és igen népszerű lett. A folytatás felhasználja az előző rész engine-jét, de a téma most teljesen más. A Creep Night ugyanis egy fantasy kastélyt jár körbe. Mi az ami megmaradt az előző részből? Az asztalok nagyon szélesek – a főasztal mellett oldalsó, kiegészítő asztalok vannak, együtt pedig sok-sok ütő. Háromféle játszható pálya van benne: az első a kastély udvara. A lőhető célpontok tárháza rendkívül széles: ugrabugráló csontvázak, goblinok és kis kocsin guruló lányek, stb...; szellemek ellopják a labdát, elnyeli a golyót a talaj, szétrebbennek a denevérek,... és mindez alatt egy fergeteges zene szól. A második választható asztal a Dungeon, ahol mindez folytatódik tovább, sötét van, lángok lobbannak, hatalmas pókok tűnnek elő,... A harmadik asztal pedig az őrült professzor laboratóriumát eleveníti meg, mindenféle elektromos szerkezetekkel, viziszörnnyel és a professzorral. Ha afféle campaign módban teljesítjük egymás után a három asztalt, akkor még egy bonus asztallal is játszhatunk. Az egyetlen negatívuma a játéknak multiball-nál jött elő, ekkor ugyanis néha már nem láttam át az egyes asztalokon hömpölygő labda-özönt; ja és persze, hogy Win 3.11 és Win 95 alatt megy.



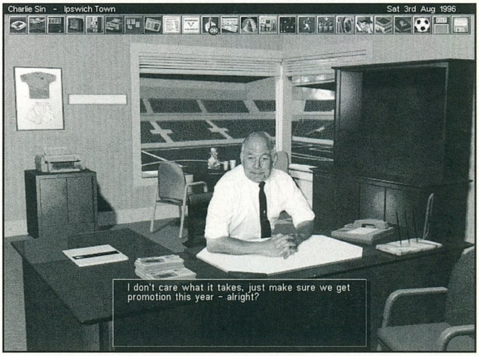
Mitől olyan jó a 3D Ultra Pinball Creep Night? Alapvetően a fergeteges hangulata miatt, ennek egyik összetevője a kiváló animációk. A képernyőn egyszerre minden mozog, él az egész. A Creep Night az Epic flipperjeihez hasonlóan túlmegy a sima játéktermi flipper-asztalokon, olyan dolgokat valósít meg, ami egy mezei flipperen lehetetlen lenne (pl. mikor az angyal ellopja a labdát), de azért megmarad a játékterem hangulata is. Az Epic Megagames mindenféle fizikai meglepetésekkel (mágnes, különféle anyagú labdák, stb... tűzdelte meg az asztalait, míg a Sierra látványos animációkkal egészítette ki a flipper-koncepciót) Az animációk mellett a zene sem marad el színvonalban, a játék közben más zenét valahogy el sem tudnék képzelni – pörgő „fantasy"-melódia szól végig és a hangeffektek minősége is kiváló. A pályák elsőre szokatlan felépítéséhez hamar hozzászokik az ember és nem kényelmetlennek tartja, hanem élvezettel lövöldözi az egyik részből a másikba a labdát. E design másik előnye, hogy egyszerre akár négyen is tudnak játszani scrollozás nélkül. A labda mozgása nagyon élethű, abszolút a fizika törvényeinek megfelelő. Aki egy nagyon élvezetes flippert keres az nem fog csalódni a Creep Night-ban. A Sierra is rájött, hogy kár 3D scrollozó asztalt csinálni, ami kevésbé átlátható és többnyire lassú – a 3D Ultra Pinball sorozatban levő, döntve látott asztal jól érzékelteti a perspektívát, átlátható és igen élvezetes vele játszani. Végre a 21th Century komoly konkurrenciát kapott, már ideje volt.



Charlie

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2
SIERRA/IMPRESSIONS

Az Ultimate Soccer Manager 2 a régi jó hagyományos focimanager-nemzedék egy újabb tagja. A szerzők a minél összetettebb szimulációra és az igényes prezentációra törekedtek, nem a fantasztikus újításokra. Az említett célt el is érték. A programban az angol bajnokságok valamelyik csapatát irányíthatjuk, és a klubvezetés minden egyes kis aspektusát szem előtt kell tartsuk. A management a játékos keret összeállításával kezdődik. Megbízhatunk scout-okat, hogy keressenek bizonyos paraméterek alapján új játékosokat, de mi magunk is kereshetünk. Ha már összeállt a keret, akkor tarthatunk nekik edzéseket együtt, vagy akár személyre szólóan külön-külön is; az edzésprogramot akár óráról órára is összeállíthatjuk és intenzív edzésre edzőtáborba is elküldhetjük a csapatot. A programba épített taktika-szerkesztő nagyon összetett: összeállíthatjuk a formációkat, standard támadó figurákat kreálhatunk, stb... és mindehhez a játékosokat a program 9 kategóriában értékeli. A csapat irányításánál talán még nagyobb hangsúlyt fektettek a gazdasági rész kidolgozására. Bevételünk sokféle forrásból lehet: kezdve a stadionbeli reklámfelületek értékesítéséből, szponzoroktól, a stadion körül, általunk épített szolgáltató épületekből (mint hamburgeres, ivó, stb.), repi-cikkekből (tollak, sapkák, mezek, stb...) és persze a jegyeladásokból, melyeknek az árát meccs-fajtánként (barátságos, bajnoki, kupa) és szektoronként szabályozhatjuk. Kiadást ezzel szemben a stadion és környékének fejlesztése, a játékosvásárlás és bérük, stb jelentenek. A klub természetesen egy bankkal is

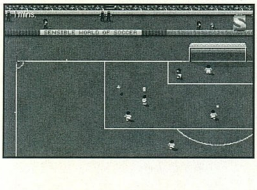


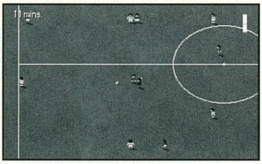
kapcsolatban áll, így szükség esetén hitelt vehetünk fel, illetve a szabad pénzkészletet kölcsönadhatjuk a banknak. A mérkőzéseket a program izometrikus 3D nézőpontból mutatja, nem túl látványos grafikával. Mint a leírtakból remélhetőleg érezhető ez egy igényesen kivitelezett, elég részletes szimulációja az angol bajnokságnak a '96/'97-es szezon adatai alapján, azonban semmi több. A grafikája rendben van, de semmi extra – rengeteg opció van benne, de láttam már programot, amiben még több volt és igazán semmi hangulata az egésznek. A véleményem megerősödött, mikor játszottam egy keveset a Bundesliga Manager '97 demojával. Gyönyörű grafika, opció-hegyek, Actua-soccer-szerű real-time számolt közvetítés stb, stb, stb, mint egy álom – még erősen bug-os, de ha kész lesz, akkor nagyon remélem, hogy tesztelhetem.

Charlie

SENSIBLE WORLD OF SOCCER '96/'97
SENSIBLE SOFTWARE

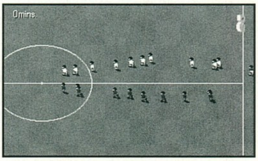
Megjelent a régi jó Sensi Soccer legújabb változata a SWOS '96/'97. A program nem sokat változott külsőleg: megmaradtak a kis pixeles figurák és a madártávlati perspektíva. Ezek a mai SVGA és 3D dömpinghez szokott játékosoknak nevetségesnek tűnhetnek, de a játék kedvelői számára egyáltalán nem zavaróak, sőt. A Sensible Soccer mindig is a jó játszhatóságáról volt híres, és ebben szerencsére semmi sem változott. A kapusok talán egy kicsit jobbak, mint a korábbi változatokban – bátrabban futnak ki egy-egy labdára és a közönség többet mozog, mint korábban, de lényegi változás nincs. A manager részt viszont szerencsére





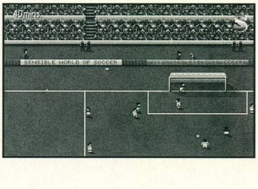
átdolgozták. Eddig csak egy adat állt rendelkezésre a játékosról, mely alapján minősíteni lehetett – az ára. Most már azonban emellett 7 kategóriában értékelik a játékosokat: sebesség, labda-kontroll, lövő erő, szerelés, fejelés, passzolás és támadás-befejezés. Ezek közül kiemelik azt a hármat, melyben jó a játékos; persze most is alapvetően az ár dönt, de azért emellett új támpontot is adnak a választáshoz. Carreer indítása esetén a csapat bevételei két részre oszthatók: év közbeni és év végi. Év közben a játékosok eladásából és a meccsek jegyeladásaiból szerezhetünk pénzt, míg a szezon végén kaphatunk szponzori pénzt, közvetítési díjakat, és kupaszerepléssel szerzett pénzeket. Ezek kiváló alapot jelentenek az új szezon előtti játékosvásárláshoz.

Ha az általunk managelt csapat jól szerepel, akkor év vége felé egymás után érkeznek a hazai és egy-egy külföldi csapattól az állásajánlatok; elvileg, ha több éven át jól szerepelünk, akkor a válogatott edzőjének is felkérnek. Ez egy pozitív újítás, mert néhány szezon után már azért elunná az ember a meccseket, de esetleg még játszik a programmal, hátha a max. 20 évig tartó carreer alatt felkérik a nemzeti 11 irányítására, ami elég izgalmas feladat – nekünk kell a játékos keretet összeválogatni és a nemzetközi tornákon irányítani. Ami még változott a programban, az a sérülések rendszere: a játékosok szenvedhetnek kisebb sérülést, mely mellett még tudnak játszani és egy-két meccs alatt rendbe jön, illetve komolyabb sérülést, mely egy, két vagy több meccsre is harcképtelenné teszi. Ezért nagyon komolyan managelni kell a sérüléseket, nehogy játékosok nélkül maradjunk egy meccsre – sokszor célszerű egy fontosabb találkozó előtt pihentetni az ászainkat. A játékosok vásárlásáról annyit, hogy célravezetőbb egy-egy ászt (főleg kapust és csatárt) venni, mint egy



átlagosan jó csapatot összevásárolni-Vialli és Peruzzi pl. nem túl drága és nagyon jó játékosok. A magyar bajnokság játékos kereteit nagyjából eltalálták a Sensisoft-osok, bár van a tavalyi és az idei keret között átfedés, de ennek ellenére nagyon élvezetes egy teljes magyar bajnokságot végigjátszani és összesen 1400 klub adatait megismerni. Továbbra sem egy profi manager-program, de rendkívül élvezetes.

Charlie



Privateer 2

The Darkening

ORIGIN
2xCD, P75, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE, JOYSTICK Ismertebb hangkártyák

A legtöbben 1996 Karácsonyának egyik legnagyobb várományosaként tekintettünk a Darkening-re, hiszen a stílus, a fejlesztőcsapat és az előzetesek mind-mind azt sugallták, hogy ez lesz az a játék, amelyben nem fogunk – nem lehet – csalódni! Akárcsak a Westwood Red Alert-je, a Darkening is telitalálatnak tűnt. Az örök klasszikusnak számító Elite nyomdokaiba lépő Privateer 2: The Darkening vitathatatlanul jó eséllyel indult a műfaj képzeletbeli trónjáért folytatott küzdelemben és ha lehetett volna ilyesmire fogadni, a programot biztosan a tuti befutók között tartották volna számon. Valószínűleg én is rá fogadtam volna – és azóta is siratnám a pénzemet...

Úgy képzeltem el a dolgot, hogy hiába a kétségtelenül fantasztikus Red Alert, az év játéka mégis ez lesz. A különböző kiállításokon tapasztaltak messzemenőkig azt sugallták, hogy a Privateer 2 magasan a legjobb kategóriájában és egy-két hónapig biztos elfoglaltságot fog jelenteni. Sokan látták, hogy mekkora elszántsággal vetettem rá magam a programra és bizony a remek Quake partik ellenére is borzasztóan vártam már a Computer Karácsony végét, hogy végre nekikezdhessek ennek a nem mindennapi kalandnak... Sajnos azonban – szomorú, de ki kell mondanom – a program számomra közel sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket... Hogy pontosan miért is érzek így, azt leginkább talán a játék alapos kivesézéséből lehet megtudni. A cikk írásakor abból a feltételezésből indultam ki, hogy az Elite-et vagy a Privateer-t mindenki ismeri, vagyis az alapok elmagyarázását most kihagyhatom. Így is bőven lesz miről írnom...

KERESKEDELEM

Az egyik legstabilabb pénzszerzési forrás a Darkening-ben kétségtelenül a becsületes kereskedelem. Mindössze a megfelelő kereskedelmi útvonalakat kell felfedeznünk és kis munkával, valamint mérsékelt kockázatvállalással egy nem túl nagy, de mégis állandó profithoz juthatunk. Az árak bolygónként és állomásonként változnak, többnyire a rendelkezésre álló mennyiség és a helyi kereslet függvényében. Érdemes a Bulettin Board News rovatát állandóan nyomon követni, mert helyenként busás haszonra tehetünk szert egy-egy hír kapcsán. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy rajtunk kívül mások is hallották a híreket, így ha nem sietünk, a lehetőség könnyen elillanhat!

A kereskedő számára mindig azok a legfontosabb információk, amelyek katasztrófákról, esetleg valamilyen rendezvényről számolnak be, hiszen ilyenkor általában valamiből hiány keletkezik az adott

bolygón. Az ilyen infot többféle módon is ki lehet használni és nem mindig a legegyszerűbb megközelítési mód a legjobb. Én egyszer például nagy büszkén legalább 300 tonnányi sört szállítottam valamilyen fesztiválra, de mire odaértem, kb. 6-700 tonnányi volt már raktáron. Iszonyatosat buktam vele és így legközelebb más megközelítést választottam. Ha ugyanis megvárjuk, hogy a hiányt mások pótolják, akkor a felhalmozott hatalmas készlet

hatására az árak is leesnek. Ez pedig a legjobb módja annak, hogy olcsón jussunk nagy mennyiségű áruhoz...

Sajnos a bebarangolható terület nem túl nagy és a későbbiekben sem lehet új vidékekre ellátogatni (legalábbis nekem nem sikerült), így viszonylag hamar feltérképezhetjük az árakat. Az árrés egyébként többnyire elég kicsi, így igazán csak nagy tételben éri meg kereskedni. Ehhez durván 30.000 kredit készpénzre lesz szükségünk, ebből ugyanis már gond nélkül meg lehet tölteni egy 1.500 tonnás hajó rakterét. Ha igazán kereskedelemre adjuk a fejünket, amúgy is csak komolyabb szállítóhajókat érdemes felbérelni, mert ezek már többé-kevésbé meg tudják védeni magukat a kalózok támadásaival szemben. Az 50 kredites 250 tonnás teknők ugyanis a rázósabb, vagy hosszabb utakat elég valószínű, hogy nem élik túl...

A türelmetlenebb versenyzők kedvéért elárulok egy biztos pénzforrást, így akik maguk akarnak rájönni a dolgokra, most ugorjanak a következő bekezdésre. Hermes: Industrial (1,4), Hardware (1,2,3) szállítása az Anhur-ra (3 ugrás). Nagy tételben (1.500 tonna) körönként kábé 10.000 kredit haszonnal jár.

FEKETEKERESKEDELEM

A másik elég jól fizető iparág a feketekereskedelem. Igaz, lényegesen nagyobb kockázattal jár, mint a hagyományos kereskedelem (a kalózok mellett a zsernyákok is ránk vadásznak), de ugyanakkor a haszon is jóval nagyobb. Más szóval – a dolog morális részét félretéve – a kábítószer itt is nagy „business". A játékban (sajnos) nincs priusz, így egy leszállást követően elfelejtődnek gonosztetteink. Igazából a rendőrök is csak akkor foglalkoznak velünk, ha műszereikkel érzékelték, hogy tiltott árú van szállítóhajónk fedélzetén. Az ilyen szituációkban remekül jöhet egy jó wingman (ezen nem érdemes spórolni), aki parancsainknak

engedelmeskedve leköti üldözőinket, ha pedig már a célbolygó közelében vagyunk, az utánégető használatával bárki elől megléphetünk egy gyors leszállással. Fel kell azonban készülnünk arra is, hogy egy katonai romboló elől nem lehet egykönnyen elmenekülni, lelőni pedig természetesen még nehezebb. Pontosabban fogalmazva mi magunk még csak-csak elmenekülünk valahogy, de a szállítóhajónk sajna már nem ennyire mozgékony!

Negatívum, hogy az Elite-hez hasonlóan nem létezik hagyományos értelemben vett kalózkodás, azaz hiába lövünk le egy mezei (kék) kereskedőhajót, a szállítmányát nem tudjuk megszerezni. Egy ilyen akcióval legfeljebb a helyi milícia figyelmét vonhatjuk magunkra, így ezzel nem is érdemes próbálkozni.

A tapasztalt csempészek egyik kedvelt útvonala a Janus IV és a Karatikus (2 ugrás) között vezet...

S.O.S. CSATORNA

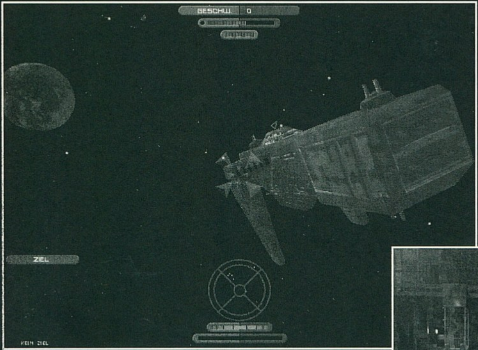
A Darkening talán egyik legnagyobb újítása a segélykérő csatorna. Határozottan jó ötlet, hogy ha úgy gondoljuk, az S.O.S. csatornára hangolva rádiónkat, megfelelő ellenszolgáltatás fejében, vagy éppen csak a kaland kedvéért segíthetünk a rászorulóknak. Helyenként egészen jó pénzeket lehet összeszedni egyszerű munkákkal, de ennek persze az ellenkezője is igaz lehet (látszólag egyszerű, de valójában csoda ha élve megússzuk...).

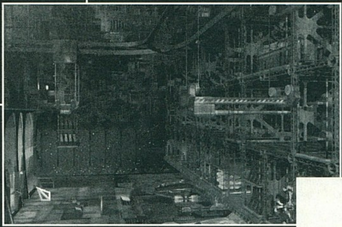
A tapasztalatok alapján érdemes fenntartásokkal fogadni az olyan küldetéseket, amelyekben gyanúsan sokat ajánlanak pitiáner munkákért (pl.: nav 89 – 6.000 kredit). Az ilyen feladatok néha rosszakaróink által felállított csapdákat takarnak és így gyakran vezethetnek korai halálunkhoz (főleg a kezdeti időkben). Nem ritka, hogy egy küldetés több részfeladatból tevődik össze és csak a teljesítésük után jutunk a jól megérdemelt zsetonokhoz. A probléma ezekkel a küldetésekkel csak annyi, hogy a részfeladatok között nem szállhatunk le, ellenkező esetben sikertelennek minősítik ténykedésünket. Egy segélyakció elvállalását követően amúgy is csak egyszer, maximum kétszer javítgathatunk hajónkon, utána jön az „irgum-burgum ezt még megbánod" üzenet. Sajnos egy ilyen üzenetnek nincs túl nagy jelentősége, hiszen a későbbiekben a letolás ellenére is megkaphatjuk ugyanazokat a küldetéseket (nem kizárt, hogy hamarosan ismét megpróbálhatjuk megmenteni a kormányzó lányát, függetlenül attól, hogy két küldetéssel ezelőtt már pirítóst csinált belőle néhány lelkes kalóz...)!

8-10 navigációs pontnál távolabbi helyekre nem érdemes mentőakciót elvállalni, hiszen amúgy is lesz közelebbi tennivaló. Hasonlóképpen két-három feladatnál többet ne gyűjtsünk be egyszerre, hiszen már csak a „save" miatt is célszerű leszállni néha. Az S.O.S. vevőt egyébként mihamarabb kapcsoljuk ki, mivel ellenkező esetben még a legnagyobb csata hevében is beadja a segélykérő üzeneteket.

BULETTIN BOARD KÜLDETÉSEK

A Bulettin Board-ról összeszedhető küldetések kellőképpen változatosak és fantáziadúsak, de – a mentőakciókhoz hasonlóan – sajnos elég gyakran ismétlődnek. A felkínált jutalom az általam elvállalt küldetéseknél teljesen arányban volt a feladat nehézségével és így bátran állíthatom, hogy a 10-15.000 kredit környéki küldetések még a legjobb hajóval is igen húzósak. 2-4.000





kreditért valószínűleg nem kell megváltanunk a világot, de 6-7.000-es feladatoknál már érhetnek kellemetlen meglepetések. Elég sok a mentőakciónál megismert többlépcsős küldetés, ami azért kellemetlen, mert hiába teljesítjük az eredetileg kiírt feltételeket, az alfeladatok végrehajtása nélkül egy árva petákot sem kapunk (sőt, még jól le is tolnak, hogy milyen bénák vagyunk...)

Elég gyakori és jól fizető munka, ha valakit kísérgetnünk kell. Ez egy érdekes feladat, hiszen ha nem mozgunk teljesen egyszerre a „báránykánkkal", akkor szinte biztos, hogy valahol lelövik. Nem egyszer előfordult, hogy a kísérgetett hajó kiugrott a rendszerből, én azonban nem tudtam utánnaugrani, mivel éppen ekkor tűnt fel a színen néhány kalóz. Mire utánamentem már csak hűlt helyét találtam. Ha azonban én ugrottam előbb rendszert, akkor vele történtek meg az előbb leírtak és így hiába vártam rá az új rendszerben. Éppen ezért kialakítottam egy szisztémát, amely elég jól használható az ilyen szituációkban.

Első lépésként jelöljük ki célpontnak a kísérni kívánt hajót, majd a rádión jelezhetünk neki, hogy mehetünk. A szállítóhajók általában 200 és 300 közötti sebességgel „döcögnek", de ugrás előtt – ki tudja miért – lelassítanak 100-ra, majd egy rövid szünetet követően hirtelen gyorsítanak fel. Az ugrás megkezdését követően már nem lehet sem őket, sem minket megállítani, így nekünk is abban a pillanatban kell megnyomni a „J" gombot, amikor barátunk elkezd gyorsulni. Ez egy kb. azonos idejű ugrást eredményez és habár ez a rendszer sem 100 százalékos biztonságú, kis gyakorlattal – és remek reflexekkel – igen jól alkalmazható.

MOVIE & STORY

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, mely számomra a legnagyobb szívfájdalmat jelenti a programban. A remek szereplőgárda és az Origin eddig felmutatott hasonló jellegű alkotásai miatt nem titkoltan igen sokat vártam mind a történettől, mind pedig a filmrészletektől. Lehet, hogy bennem van a hiba azzal, hogy túl magasra tettem a mércét, de így, vagy úgy nagyot kellett csalódnom!

Az alaphangulatot máris megadja az az apróság, hogy nem lehet bekapcsolni a mozijelenetek alatti feliratozást. Ez normál körülmények között még nem is zavarna annyira, de mint azt már a Wing Commander IV-nél is láthattuk, a különböző zajok, zörejek és másodlagos hangforrások néha teljesen elnyomják a beszédet. Nem arról van szó tehát, hogy a skót tájszólás miatt nem lehet érteni a szöveget, hanem helyenként a szavakat sem lehet kivenni a nagy hangzavarból! Ennek megfelelően magát a történetet is elég nehéz követni, bár az igazat megvallva, még így sem maradunk le túl sokról...

Hősünk – Lev Arris – egy űrhajó-szerencsétlenség egyetlen túlélőjeként a Crius-i klinikán tér magához. A baleset következtében elvesztette memóriáját, ráadásul az elmúlt 25 évet hibernált állapotban töltötte. Rengeteg a megoldásra váró kérdés, ki ő, mi ő és egyáltalán mi történt vele, hogy hibernátorba került? Természetesen a mi feladatunk lesz, hogy mindezekre a kérdésekre megoldást találjunk.

Ez így első hallásra még nem is hangzik olyan rosszul, de idővel rá fogunk jönni, hogy a sztori se nem különösebben érdekfeszítő, se nem különösebben fantáziadús, ellenben borzasztó rövid (közepes hajóval fél délután végig lehet rajta rohanni)! Egy másodrangú hollywood-i tucatfilm jutott eszembe róla, a vége pedig egyenesen a Desperado-t idézte (a gond csak az, hogy a Desperado-t paródiának készítették...). Hiába a nagynevű szereplőgárda és a remek egyéni teljesítmények, azért ez még kevés a sikerhez! Az egészet megfejelték egy borzasztó elvont világgal, ami vagy tetszik valakinek vagy nem, de kétlem, hogy a rendkívül elborult – na jó, legyen inkább „avantgarde" – operatőr különösebb elismerést érdemelne. A kép helyenként össze-vissza ugrál, néha pedig barátunk olyan nézőpontokat használ, hogy gyakran még az edzettebb gyomrok is kétségbeesetten összeugranak. Lehet, hogy a rendező valami újszerűt akart alkotni, de szerintem – persze ez csak az én véleményem – inkább az „idétlen" szó rá a jobb jelző!

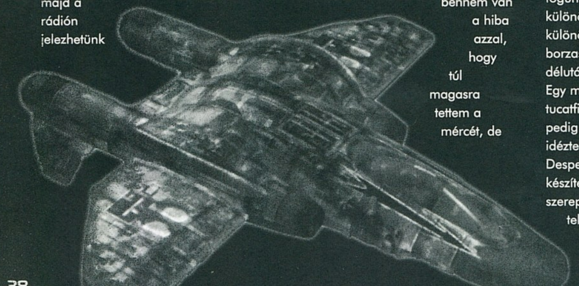
Az átvezető animációk nagyon jók és maga a világ is igen jól kitalált, de az Origin-től szokatlan módon, a gépkönyv és a kerettörténet igen hiányos. Hogy csak egy kiragadott példát említsek, egy rakás különböző kalózklán tevékenykedik a közelünkben, de hogy mi is különbözteti meg őket egymástól, arról egy árva szó sem esik sehol.

Egy rakás apróbb altörténetet is elhelyeztek a játékban, ami ugyan szintén jó ötlet, de szerintem mégis inkább a fősztorit kellett volna erősíteni. Ha ugyanis az jó lenne, akkor biztosan elnézőbbek lehetnénk az egyéb hiányosságokkal szemben is...

FELSZERELÉS & HAJÓK

Az egyes felszerelési tárgyakra és hajókra nincs értelme külön kitérni, hiszen általában ami drágább, az egyben jobb is. A programot minden különösebb gond nélkül végig lehet játszani egy Heretic-kel, ha a hajó el van látva egy jó pajzsgenerátorral és néhány jó stukkerral. A rakás speciális felszerelési tárgy közül szinte semmit sem használtam, rakétát is talán ha két ízben raktam a hajómra. Ez persze nem egészen azt jelenti, hogy feleslegesek, de majdnem!

Nagyon hiányoltam, hogy nem lehetett bekapcsolni műszerfalat, mert akkor talán nagyobb lelkesedéssel próbálgattam volna végig a harmincegynéhány választható hajó mindegyikét. Így azonban csak annyi különbség van a hajók között, hogy

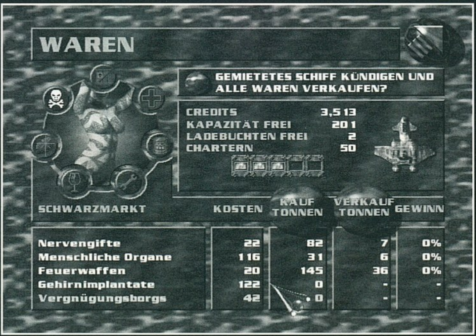


némelyik gyorsabb, némelyiket pedig nehezebb kilőni. Ja, és még valami: minél drágább egy hajó, annál drágább a javítása...

ÉRTÉKELÉS

Miközben játszottam – de a cikk megírása alatt is – mindvégig kétségek között hánykolódtam, egyszerűen nem tudtam ugyanis eldönteni, hogy mit is gondoljak a programról. Volt ami nagyon tetszett és volt ami nagyon nem tetszett. Más szóval az egyik szemem sírt, a másik pedig nevetett, hiszen a Darkening kis odafigyeléssel valóban az év játéka lehetett volna. A grafikai megvalósítás kétségtelenül jeles, de a többi területen felfedezhető bosszantó apróságok számomra nagyon elrontották az összhatást.

Szép sorjában haladva ilyen apróság például a fantasztikusnak kikiáltott 3D rendszer. Az Origin programozói valóban kitettek magukért, hiszen a szimulátorrész rendkívül gyors és élvezetes, legalábbis addig, amíg a közelébe nem megyünk valaminek (legyen az nagy hajó, kis hajó, vagy éppen egy bolygó...). Ekkor ugyanis a program látványosan lelassul és nem csupán szaggat, de lövéseink sebességén is érezhető, hogy valami „visszafogja az eseményeket". A gond az, hogy mindezt ismét egy „remek" programozási megoldásnak köszönhetjük, azaz lényegében teljesen mindegy, hogy P100-on vagy P200-on (16 vagy 32 megával) játszunk, a jelenség mindkét esetben megfigyelhető (P200-on nem szaggat a kép, de azért még ugyanúgy lelassul a program...). Az egész dolog persze nem katasztrofális, de azért mégis bosszantó. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy az E3-n kipróbált verzióban még olyan vidáman száguldoztam bika nagy teherszállítók mellett, hogy öröm volt nézni...

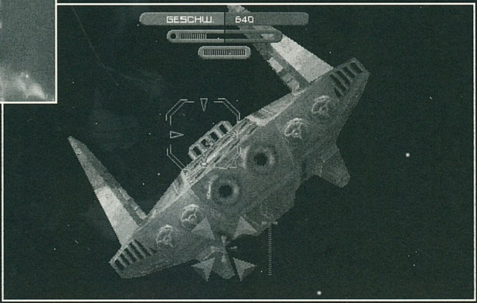


A program lelkét képező kereskedős-fejlesztgetős rész is hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen tapasztaltabb játékosok két nap alatt össze tudják harácsolni a legjobb hajót a legjobb felszereléssel és ez a feladat kevésbé tapasztaltaknak sem tart tovább 3-4 napnál. Érdemes elgondolkodni azon, hogy az Elite-ben és a Privateer-ben mindez – még a tuti kereskedelmi útvonalak ismeretében is – legalább két-három hétig tartott! Azt pedig ugye mondanom sem kell, hogy egy ilyen játékban a legjobb felszerelés megszerzése és a sztori befejezése után nem sok perspektíva marad...

Apropó sztori. Az értékelésben nem szeretnék részletesebben belemenni a történet „milyenségének" boncolgatásába (ezt már úgyis megtettem néhány bekezdéssel ezelőtt), de azt mindenképpen érdemes kiemelni, hogy milyen borzasztó egyszerű végigszaladni rajta. A Privateer-ben legalább kaptunk olyan húzós küldetéseket, amelyek teljesítése nélkül nem lehetett továbbjutni a történetben, itt azonban csak a „menj X bolygóra, menj Y bolygóra" sémával találkozhatunk.

Nem mondom, a történet fonalán haladva egyszer vagy talán kétszer összeakadhatunk izmosabb ellenfelekkel, de igazából ezek sem fognak megizzasztani. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy nincs igazi ellenfél a játékban (a 20.000-es küldetéseket például ember legyen a talpán, aki végigcsinálja) egyszerűen csak arról van szó, hogy nem kell igazán megdolgozni a továbbjutásért! Ugyanígy bosszantó, hogy sem a győzelmeinknek, sem pedig rangunknak semmi szerepe a játékban! Egy szó mint száz, a Darkening nagyon szép, igényes és élvezetes játék (egy darabig) – ezért a magas százalék -, de aki azt várja tőle, hogy hetekig le fogja kötni, az csalódni fog. Összegzésképpen talán annyit tudnék mondani róla, hogy aki nem játszott az Elit-tel, vagy a Privateer-rel, az borzasztóan fogja élvezni, de sajnos a „tapasztaltabb versenyzőknek" nem tud sok újat nyújtani! Talán majd legközelebb...

Del



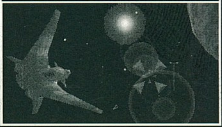
ISMÉT EGY MÁSIK VÉLEMÉNY

Kivételes helyzetben vagyok. Van egy Origin program, melynek megítélésében többé-kevésbé egyetértek Del-lel. Már előre felkészültem briliáns érvek sokaságával, melyek alapjaiban zúzták volna össze Del barátom érvelését. Az a pofátlan alak azonban mindvégig egyetértett velem. Közöltem vele, hogy bénák a videok, egyetértett. Lassú a program, bólogatott. Irdatlan magas a gépigény, belátta. Béna a történet, helyeselt. Ezt a nagy egyetértést nem lehetett bírni.

Szóval szinte mindennel egyetértek a cikkben leírtakkal, bár én szívem szerint nem adtam volna ilyen magas pontszámot. Volt még valami ami csípte a szememet. Az pedig a harcrendszer. Bevallom őszintén, elég sokat harcoltam vele. Kezdetben még tetszett a dolog, de aztán valami elkezdett zavarni. Rájöttem, hogy ez egy űrvideojáték. Felrak az ember néhány erősebb ágyút, rángatja a botkormányt és mire feleszmél, máris végigjátszotta a 3 CD-s Darkening-et.

Nekem azért még mindig a Tie fighter és az X-wing az etalon, és ez a közeljövőben nem is fog megváltozni.

Mocsy



PC GURU

88%

Olvasd el az értékelés cím alatt...

Star Trek: Borg

Szélesvásznú csillagösvény

VIRGIN
2x CD, Pentium 75, Win '95, SVGA 640*480 16bit, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
16 bites hangkártyák

Az amerikai központú Simon & Schuster Interactive neve a Star Trek: Klingon megjelenése óta már a PC GURU olvasói számára sem ismeretlen. A Klingon a maga nemében egyedülálló programnak számított és hatalmas sikerén felbuzdulva a cég fejlesztői újabb, még nagyszabásúbb projectbe kezdtek. Ezúttal is a Star Trek univerzum világát részesítették előnyben, de jelen esetében egy Klingon ifjú helyett a csillagflotta egyik frissen végzett kadétját alakítjuk. Hősünk – Qaylan Furlog – apját a Borgok a legendás Wolf 359-es csatában, a USS Rightous teljes legénységével együtt elpusztították. Tíz évvel később a Borgok ismét támadnak, a Cheyenne csillaghajó parancsnoka azonban nem járult hozzá, hogy kadét létünkre a fedélzeten maradva bosszút állhassunk apánk haláláért. Itt jön be a képbe Q, aki visszarepít minket a múltba a USS Rightous fedélzetére és így a történelem megváltoztatásával lehetőségünk nyílhat apánk, a csillaghajó és ezáltal az egész Szövetség megmentésére.

A Star Trek megszállottak számára nem ismeretlen a szarkasztikus humorú, félisten szerű Q személye (sokan egyenest Lucifert látják benne, bár szerintem közel sem ennyire egyszerű a dolog) és ami a legfontosabb, a játékban is a nagyszerű John deLancie alakítja ezt a nem mindennapi figurát. Maga a program megszólalásig hasonlít a Klingonra, azaz nézzük a filmet és néha nekünk kell dönteni, hogy merre haladunk tovább. Klasszikus értelemben vett Interactive Movie-ról van tehát szó, de olyan minőségben, amit lassan már mpeg filmekhez lehet hasonlítani (kis túlzással). A movie ugyan még mindig „interlaced", de viszont teljes képernyős. Akárcsak a Klingonban, itt is bármikor megállíthatjuk a filmet menet közben és bármilyen képen látható tárgyról infot kérhetünk. A történet fantasztikusan élvezetes, akciódús és Q személyéből fakadóan nagyon szórakoztató!

A 3 CD-s játékon helyet kapott az úgynevezett „Piccard Dosszié" is, ami abszolút kimerítő ismereteket tartalmaz a Borgokról (ez egy olyan kiegészítő alkalmazás, mint a Klingon-Angol szótár). A téma amúgy is nagyon időszerű, hiszen hamarosan remélhetőleg nálunk is játszani fogják a legújabb Star Trek filmet „First Contact" címen (kiindulva remek fordítóinkból a magyar cím nyilván valami olyasmi lesz, hogy „Piccard és a Borgok" esetleg az „Enterprise bosszúja"...).

A 120 percnyi filmet teljes egészében a hollywood-i Paramount Stúdióban készítették eredeti Star Trek díszletekkel, így ez az alkotás több nagyságrenddel előz meg bármilyen hasonló próbálkozást. Ez a játék ízig-vérig Star Trek és erről mi sem gondoskodik jobban, mint hogy a film rendezője Jim Conway, aki jópár Star Trek epizód mellett a Deep Space Nine rendezője is egyben. A történet az – Amerikában – ismert Star Trek írónő, Hilary Bader munkája, a zenét pedig Dennis McCarthy, a Star Trek: Voyager zeneszerzője készítette.

Míg a Star Trek: Klingont kifejezetten a Star Trek megszállottaknak ajánlottam, ezt a programot bátran merem ajánlani bárkinek. Igaz, a jó angol tudás nélkülözhetetlen a teljes élvezhetőséghez, de a sztori és a látvány olyan magas színvonalú, hogy még gyengébb angolosok is élvezni fogják. Aki csak teheti, nézze meg, tiszta szívemből mondom: megéri!!! (Talán jelent valamit, hogy még a notorius movie-ellenes Mocsynak is tetszett...)

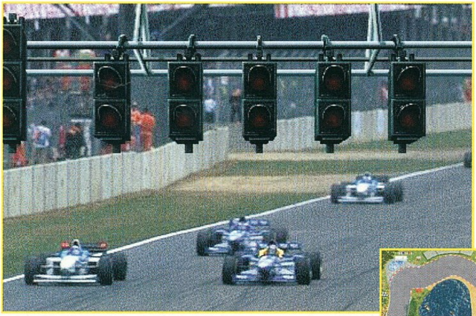
Del

PC GURU
83%
A maga nemében remekmű

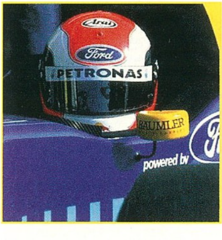
GP Manager II

A „Managerek“ rémálma, a Forma 1

MICROPROSE
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A Forma 1 autózás szerelmesei bizonyára jól emlékeznek a Grand Prix Manager első részére, hiszen annak idején igencsak meglepően jól sikerült a program. Nos, úgy látszik ezt a Microprose házatáján is így gondolták, hiszen itt a folytatás, a második rész. Vegyes érzelmekkel nyúltam a doboz felé, hiszen el sem tudtam képzelni, hogy mit is tudtak változtatni a fejlesztők a játékon. Nos, kétségeim részben beigazolódtak, hiszen a játék alapja ugyanaz, azonban történt rengeteg olyan



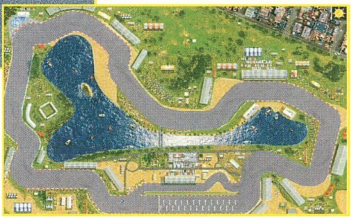
finomítás, ami ugyancsak nem ártott a játéknak.

A változások néhol szembetűnőek, néhol pedig nem tűnnek fel, csak ha nagyon belemélyedünk a játékba. Az első meglepetés a kocsik tuningolásánál és alakításánál ért, ez a rész teljesen át lett dolgozva, rengeteg új dolgot be tudunk állítani. Külön érdekesség az is, hogy a pilóta kényelmét szolgáló berendezésékek (pl. a szervo) mindegyikét is kalibrálhatjuk.

Persze szükségünk lehet új konstrukciókra is a játék során. Itt is változásokat tapasztaltam, hiszen új lehetőségekkel bővült a fejlesztés szakasza. Korszerű CAD/CAM alkalmazások, szélcsatornás és próbapados vizsgálatok egyszóval minden alá van rendelve a tervezőknek. Ha összeállt a kocsink, akkor természetesen ugyanúgy van lehetőségünk különböző pályákat bérbe venni a nagy versenyek előtti beméréseknek, azonban ez nem valami nagyon olcsó mulatság.

Sponzorainkkal is kiemelt helyen kell foglalkoznunk, hiszen élesedett a média harc, sokkal jobban kell keresnünk a sponzorok kegyeit. Tovább szélesítették az alkotók azokat a lehetőségeket is, melyek a sponzoráláshoz kapcsolódnak. Nagyon sok pénzünkbe fog kerülni a versenyeztetés, így nem szabad csak a helyezésekért kapott díjazásra számítanunk.

Ha mindennel készen állunk, akkor jöhet a verseny. Jó pofa dolog, hogy már rögtön az elején, még a szállító karaván összetételét is nekünk kell beállítani. A versenyek lebonyolítása hasonló módon történik, mint az első részben, a traning, és az időmérő edzések után jön a nagy verseny.

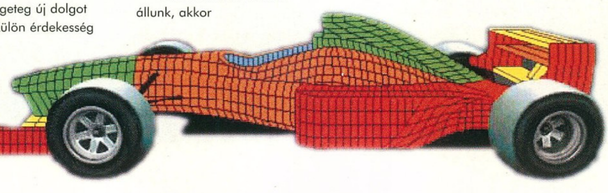


Igazából azt hiszem mindenki saját maga fogja felfedezni a program élményeit és csak néhány adalékot próbáltam adni, inkább csak kedvcsinálóként. Sajnos azonban a túlzott bonyolítás egy kicsit már rányomja a bélyegét a programra, egy idő után nem csak unalmas, hanem feleslegesnek is tűnik minden apró kis mütyürt beállítani. Persze tudom én is, hogy pontosan ez a lényege a programnak, azonban számomra egy kissé már túlzásnak tűnik, hogy időnk 90-95%-át a beállítások teszik ki, míg maga az verseny részek a maradék elenyésző részt.

Ami viszont fenntartás nélkül tetszett, az a grafika és a zene. Nagyon jó minőségű felvételeket láthatunk itt a F1 hétköznapjaiból, úgy hogy szinte állandóan kint van a képernyőn egy digi kép a valóságos helyszínről. Az biztos, hogy ezen a téren nem érheti semmi panasz a készítőket, mindent beledobtak a játékba. Hasonlóan magas színvonalú a zene és a kommentár is, mindkettő remekül illik a játékhoz.

Összegzésképpen csak iszonyúan aprólékos és bütykölő típusú embereknek ajánlott a program, hiszen rettentő hamar elveszünk a részletekben.

Bear™

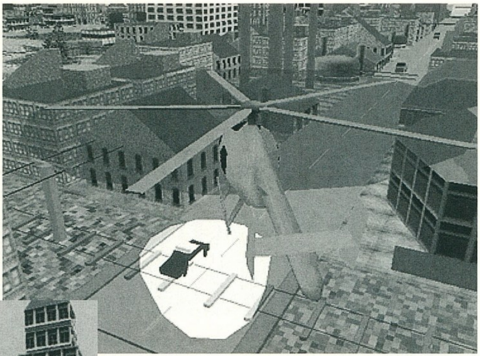


PC GURU
82%
Egy kissé már túlbonyolított, de remek kidolgozású manager program.

Sim Copter

Irány a Sim City a Sim Copterrel

MAXIS
4xCD, P75,
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 15MB HD,
JOYSTICK, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Valahogy mostanában eltűntek az eredeti ötletek a játékkészítés palettájáról, a játékok 60-70%-a már megjelenésekor valamelyik előző játékban a klónjaként kerül be a köztudatba. A fennmaradó részben is a programok nagy százalékát olyan

folytatások adják, melyek csak éppen hogy eltérnek az előző résztől. Nos, ebben a koránt sem vidám helyzetben akadnak azért nagyon eredeti prpogramok, mint például a Sim Copter.

Az első gondolatom az volt a játékkal kapcsolatban, hogy a SIM sorozatot készítő bagázs nem tudott már semmit kitalálni, így kénytelenek voltak átevezni egy más területre. Ez valamennyire be is igazolódott, de ennek ellenére mint majd később látni fogjuk nagyon is kapcsolódik a játék néhány előző SIM alkotáshoz.

A játékban egy helikopter pilóta válik belőlünk, kinek különféle furmányos feladatokat kell megoldania egy nagyváros felett. A város egyébiránt nagyon hasonlít egy SIM CITY városához, nem is véletlenül, hiszen ezzel a tervezővel készült. De hogy még teljesebb legyen örömünk, gond nélkül be tudunk tölteni SIM CITY 2000 (és a kiegészítő lemezek) által készített saját városokat. Így válik igazán érdekessé a dolog, hiszen saját településünk gondjait oldhatjuk meg, sőt így derülhet fény a hibás tervezésre.

Kalandjainkat a bázison kezdjük meg, ide kell mindig visszatérnünk, ha valami extrát akarunk. A küldetések között nem kell visszatérnünk, elég ha valahol leszállunk a városban, ugyebár az üzemanyagot kímélendő. Ha kiszállunk a gépből, akkor a hangárba begyalogolva tudunk mindenféle statisztikákat, meg kimutatásokat nézegetni a tevékenységünkről. Ennél persze sokkal fontosabb, hogy a gépünkhöz itt tudunk különféle felszereléseket vásárolni. Ha elegendő pénzünk van, akkor le is cserélhetjük a madárkát egy jobbra.

Pénzünk onnan lesz (legalábbis reméljük), hogy a megoldott problémákért pénzjutalmat és pontokat is kapunk. Persze az is előfordulhat, hogy csökkennek a pontjaink egy hibás megoldás kapcsán. Ha eleget összeszedtünk a fentiekből, akkor egy kicsit nehezebb pályára (városra) kerülünk. Nézzük meg most kicsit konkrétabban, hogy milyen feladatok is várnak ránk:

SPEEDER (GYORSHAJTÓ)

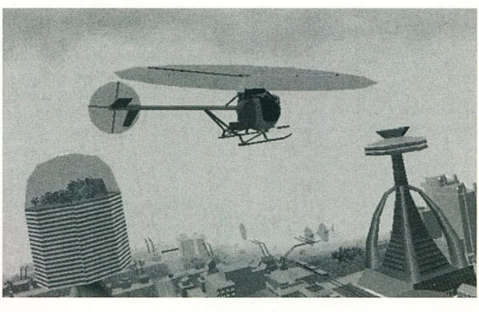
Kománk egy kicsit gyorsan száguldozik a többi autó között és mi kaptuk a feladatot, hogy a rendőrség megérkezéséig rajta tartsuk a szemünket. Nincs más dolgunk, mint megkeresni őkelmét és folyamatosan rajta tartani a spot lámpánkat az ámokfutón. Tanuló feladatnak sem rossz a dolog, hiszen néha igencsak próbára teszi repülési képességeinket a rosszcsont.

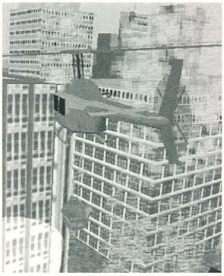
TRAFFIC JAMS (KÖZLEKEDÉSI DUGÓ)

Mint általában mindenhol, a mi nagyvárosunk sem mentes a közlekedési dugóktól ezért elég gyakran elő fog fordulni, hogy ilyenhez hívnak ki minket. Nincs más dolgunk, mint a vesztegló kocsit befognunk a spot lámpánkkal, majd a külső hangosbeszélőn keresztül felszólítani a továbbhaladásra. Előfordulhat, hogy csak 2-3 kocsi indul meg, ilyenkor ismételjük meg az előbbi műveletet egészen addig, amíg el nem fogynak a kocsik.

FIRE (TŰZ)

Az egyik legpusztítóbb elem természetesen nem hiányozhat a készletből, így itt is gyakran elő fog fordulni. Leküzdése elméletben nagyon egyszerű (némi vizet kell loccsintanunk rá), azonban ez az egyik legbonyolultabb küldetésünk a játékban. Leglőször is fel kell töltenünk gépünk víztartályait, majd ezt kell rázúdítanunk a tűzre. A feltöltésre a jó öreg vödrös módszer szolgál, egy nagyobb vízfelület felett ki kell engednünk a vödröt, majd fel





kell húznunk ha megtelt. A tűzhöz érve, vagy a vízágyút (ha van), vagy a vödröt kell használnunk, hogy eloltsuk a tüzet. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen arra is kell figyelnünk, hogy gépünk ne sérüljön meg, ha közel repülünk a tűzhöz.

RESCURE (MENTÉS)

Időnként előfordul, hogy valakit ki kell mentenünk valahonnan (tűz esetén is előfordulhat). Ilyenkor nincs már dolgunk, mint a célterület felett kidobnunk a mentőkötelet és elszállítani a kimentendő egyéneket. Nem mindegy azonban, hogy kit hova viszünk. A sérülteket (be van pólyálva a feje) a kórház helikopter leszállójára kell vinnünk, míg az egészségeseket egy biztos ponton bárhol kirakhatjuk a városban. Nagyban javulhat tevékenységünk, ha menet közben felveszünk a kórház tetején egy orvost, a rendőröknél pedig egy fakabátot. Ők fognak abban segíteni, hogy problémamentes legyen a mentés.

MEDICAL EVACUATION (ORVOSI MENTÉS)

Általában autóbalesetekhez szoktak íly módon kihívni minket. Nincs más dolgunk, mint felvenni egy orvost (ez mindig opcionális, azonban én melegen ajánlom) és kimenni az eset színhelyére. Természetesen ezt a tevékenységet addig kell folytatnunk, amíg mindenkit el nem vittünk, de mindegyik megmentett ember után pontokat kapunk.

CRIMINAL (BŰNÖZÉS)

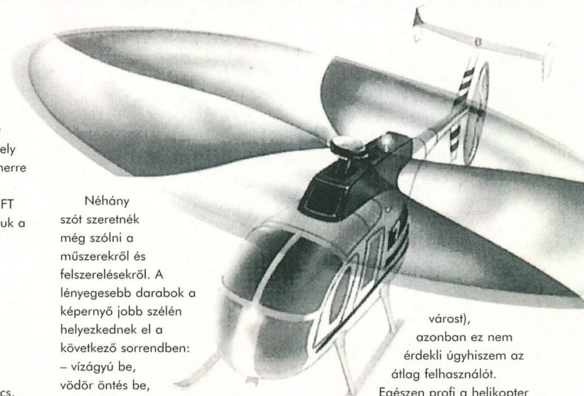
Itt már egy kicsit érdekesebb lesz a dolgunk, hiszen igazi bűnözők ellen kell dolgoznunk. A bűnözők meglenésünkre mindig el kezdenek menekülni, nekünk pedig az a dolgunk, hogy folyamatosan kövessük őket, valamint az F5 lenyomásával egy speciális jelzőt kapcsoljunk be, mely tájékoztatja a rendőröket, hogy merre járunk. Ha elfogták a bűnözőket, akkor kapcsoljuk ki a jelzőt a SHIFT F5-tel. Természetesen használhatjuk a megafon megfelelő üzeneteit is a küldetésben.

TRANSPORT (SZÁLLÍTÁS)

A legegyszerűbb (?), de a legjobban jövedelmező üzletág, melyben semmi más dolgunk nincs, mint a hívott személyt (nagyon gyorsan oda kell érnünk!) a kért helyre el kell fuvaroznunk.

RIOT (LÁZADÁS)

Az egyik legveszélyesebb megmozdulás a városban. A zendülést a rendelkezésünkre álló eszközökkel (hangszóró, víz, könnygáz) kell szétoszlatnunk minnél hamarabb, mert csak így fogunk pontokat kapni érte. Nem árt azonban felkészülnünk arra, hogy a lázadók eloszlatása után (vagy közben) mindenfajta másodlagos problémák keletkeznek (pl tűz). A lázadás helyszínét nem árt ha megjelöljük a szokásos jelzőkkel (F2 tűzoltók, F3 mentők, F4 rendőrség, visszavonás a SHIFT segítségével), mivel sokban segíthetnek nekünk a kiérkezők.

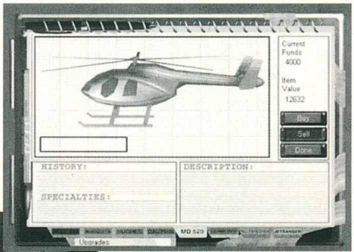


Néhány szót szeretnék még szólni a műszerekről és felszerelésekről. A lényegesebb darabok a képernyő jobb szélén helyezkednek el a következő sorrendben:
– vízágyú be, vödör öntés be, vödör ki/be húzgálás
– külső hangszóró be
– mentőkötés fel/le
– könnygáz patron kilövése
– multifunkcionális térkép (-+ nagyítás, kicsinyítés) (M+, M- következő/előző feladat) (kockák, járművek megmutatása)

A térképen mi mindig középen vagyunk, az irányunkat a sárga voval jelzi, míg a cél területet a fehér (alapállapotban ez a bázisra mutat). A térkép jelölései természetesen fontosak, én csak a fehér kórházat és a világos kék rendőrséget emelném ki, a többit azonosítsa be mindenki magának.

Utoljára marad a vélemény a SIM Copterről, mely ezúttal nagyon pozitív lesz. Ugyan a program WIN95-öt igényel (és egy kicsit simlis módon kiszámolja előre a várost), azonban ez nem érdekli úgyhiszem az átlag felhasználót. Egészen profi a helikopter mozgása (beleértve a vízzel teli hasas korsó mozgását is feltöltött állapotban), ezt talán már csak a városok megjelenítése körözi le. Igazából látszik a programon, hogy inkább egy olyan játékot szerettek volna készíteni az alkotók, mely az élvezetességre teszi a hangsúly. Nos, ez sikerült is nekik, nekem nagyon tetszett a grafikai megjelenítés, hogy a rádióból szóló profi minőségű CD track-okról már ne is beszéljek.

Bear™



PC GURU

92%

Nagyon ötletes és valljuk be nagyon élvezetes „szimulátor".

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket február 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10 %

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

CD-ROM ARZENÁL

1085 Budapest,
József krt. 22-24. 1.em.
Tel./Fax: 133-0064

15 %

– CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Minden termékre

Vásárláskor csak egyfajta kedvezmény vehető igénybe!

MIKROPO COMPUTER – Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ÍRÁS

Szombati Orsolya
1039 Budapest,
Kabar u. 6. VII/39
06-30-523-014
06-30-523-015
18 után 167-3909

– CD írás 10 % kedvezménnyel

– 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC-CD GAME CLUB

1084 Budapest,
Német u. 21.,
Tel:1145-197

– A klubtagsági árából 1000,- Ft engedmény.

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PENTACOMP
Számítástechnikai Kft.

1119 Budapest,
Etele u. 32/a.
Tel:206-5637
Fax: 205-6035
Faxbank: 180-8611/1124##

500 Ft

– 20.000,- Ft feletti vásárlás esetén

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

Megjelent a legújabb CD GURU a szokásos tartalommal:

- Rengeteg játékdemo (Tomb Raider, Krazy Ivan, KKND, Diablo, Blood & Magic, Steel Panters 2, Fragile Allegiance, M.A.X. és a többiek)
- Shareware játékok
- Patch hegyek, cheat szekció, WAD (pl. Quake)
- Lemezújságok és screen saver-ek
- Utility és turkáló terület

egyszóval minden, ami elfér 650 MByte-on!

CD GURU 97/01

TUNNEL B1 COMPO

AZ OCEAN JÓVOLTÁBÓL KÖVETKEZZEN MOST EGY FERGETEGES TUNNEL B1 COMPO, PERSZE MÉG FERGETEGESEBB AJÁNDÉKOKKAL. AKI A 3 KÉRDÉSRE SIKERESEN BEKÜLDI A HELYES VÁLASZT A SZERKESZTŐSÉGBE AZ RÉSZT VESZ EGY SORSOLÁSON, AHOL IS 5 AJÁNDÉKCSOMAGOT (EREDETI JÁTÉK + POLO) SORSOLUNK KI, MELYET AZ OCEAN FOG KIKÜLDENI A SZERENCSÉS NYERTESEKNEK. MOST PEDIG KÖVETKEZZENEK A KÉRDÉSEK:

1, MILYEN STÍLUSÚ JÁTÉK A TUNNEL B1?

2, MILYEN GÉPEN JELENT MEG ELŐSZÖR A TUNNEL B1?

3, ŰRHAJÓVAL, SIKLÓVAL, VAGY REPÜLŐVEL NYOMULHATUNK A JÁTÉKBAN?

A VÁLASZOKAT 1997 FEBRUÁR 15-IG VÁRJUK A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE:

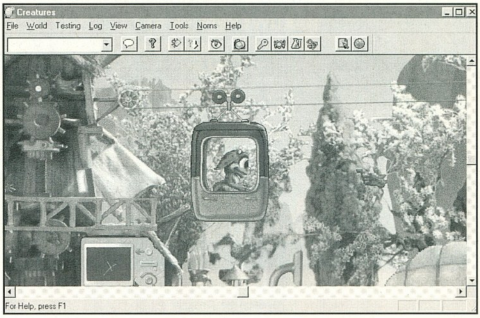
PC GURU 1399 BUDAPEST PF.: 701/765

A BORITÉKRA ÍRJÁTOK RÁ TUNNEL B1 COMPO!

CREATURES
DNA DESIGN

A Creatures egy rendkívül érdekes kreálmány – tulajdonképpen egy mesterséges intelligencia szimuláció PC-n. A program indításakor egy lemezen hat tojásunk van, három hím és három nőstény, digitális DNS-sel. A fejlesztők felépítettek ugyanis egy matematikai rendszert, mely alapján a tojásból megszülető lénynek tényleges attitűdjei vannak és ezek alapján reagál az őt körülvevő világ eseményeire, tárgyaira és ezen akciók során maga is változik (az őt jellemző ezerféle érték megfelelő változásával) Ezt egy példával is szeretném érzékeltetni: a tanulékony lény, ha sajtot adunk neki és megette, akkor össze tudja kötni a sajt tárgy képét valamint hogy csökkent az éhségérzete, így legközelebb automatikusan megeszi, ha talál. Egy valamivel butább lény ezzel szemben csak sokadikra tanulja meg mindezt. A játék elején tehát kiválasztunk egy tojást, melyet a keltetőben kikeltetünk- egy fél perc múlva életre kel a kis lény. Készíthetünk róla születésekor és bármikor fotót BMP formátumban, de taníthatjuk is. A keltető feletti szinten található pl. egy számítógép, mellyel megtaníthatjuk alap szinten beszélni (legalapvetőbb igék), majd ezekután már tudunk vele kommunikálni verbálisan is, utasítások beírásával (melyeket egy rossz gyerekhez hasonlóan a legritkább esetben fogad meg). A lényünknek nevet is adhatunk és nevelni is lehet. Ha jó dolgot csinál, akkor a fejére klikkelve megsimogathatjuk, míg a hátsó felén klikkelve a fenekére verhetünk. A környezet, amibe bekerül egy gyönyörű mesevilág, rengetegféle növénnyel, hasznosakkal és veszélyesekkel egyaránt, játékokkal: mint labda, búgócsiga, liftekkel, stb. melyek mind felkeltik az érdeklődését. Ha azt akarjuk, hogy a lényünk fejlődjön és a pontszámunk nőjön (szerintem ez utóbbi a kevésbé fontos), akkor gondoskodnunk kell a folyamatos táplálásáról és figyelmét állandóan le kell kötni különféle dolgokkal. A lény egyébként magában is elvan, „játszik a dolgokkal", pl. az én lényem imádta kapcsolgatni a liftek gombjait, míg le nem neveltem róla. A lény teljes életet él, így lassan növekszik, majd egy idő után meghal és ha rakunk neki egy ellentétes nemű társat, akkor szaporodik is, a kicsinyek génállománya pedig a szülőkének a keveréke... Amit a programban érdemes bekapcsolni az a kamera, mely mutatja, hogy mit is néz kreálmányunk éppen, de folyamatosan nyomon követhetjük egyéb életfolyamatait is. A világban van még egy lényfajta, mely agresszív beállítottságú, zöld színű és fertőzéseket terjeszt, így jobb a dédelgetett lényünket távol tartani tőlük. Ha elkapnak valami fertőzést, akkor belázasodnak és gyűjthetünk nekik megfelelő gyógyfüvet... Aki még tovább akar menni, az játszhat a génekkel is, nincsenek korlátok. Mikor kicsit beleástam magam a dokumentációba, teljesen odáig lettem az egészért. Naponta szórakoztam egy kicsit a lénnyel, de mint a türelmetlen szülő, akinek ráadásul ezer dolga van, később abbahagytam a dolgot. Akit érdekel a dolog, van ideje és türelme, az nézze meg, lenyűgöző és eddig egyedülálló a Creatures. (Aki gyereket akar, előbb tréningezze a türelmét egy kicsit a Creatures-zel, hogy lássa mire vállalkozik majd).

Charlie

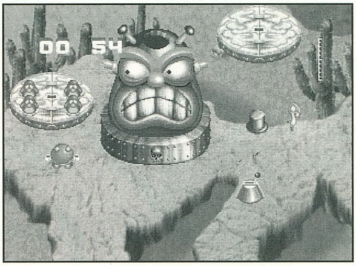


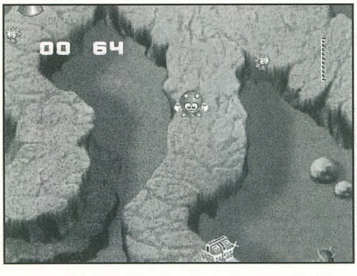
MUTANT PENGUINS

Kissé felvillanyozódtam, amikor megláttam a Mutant Penguins dobozának képeit, hiszen ha sejtésem beigazolódik, akkor egy remek logikai/ügyességi játékkal lesz dolgom, melyet ha minden igaz, a fiatalabb korosztály képviselői is kipróbálhatnak. Nos, sejtésem szerencsére beigazolódott, egy remek kis játékkal lepett meg minget a Gametek.

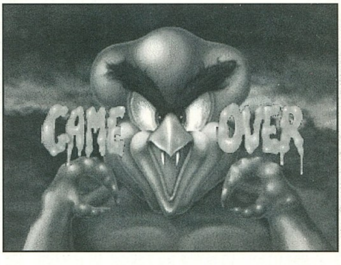
Az előtörténet szerint némi probléma támadt a galaxis egy békés szegletében, hiszen mutáns pingvinek jelentek meg hirtelen és elkezdték szétrombolni a békét. Mi kaptuk feladatul, hogy megmentsük e zugot, természetesen úgy, hogy elpusztítjuk a pingviniket.

Segítőtársaink a nagy feladatban szerencsére lesznek, mégpedig a dolgos kis gremlinek. Mindenfajta feladatra és talányra őket használhatjuk fel, persze a saját elménken kívül. Talányok és fejtörők pedig lesznek, hiszen egyáltalán nem lesz könnyű dolgunk ha be akarjuk üzemelni a pingvin nullázó masinát, vagy akár hozzá szeretnénk jutni hőn áhított bunkónkhoz, mellyel már sokkal könnyebben végezni tudunk a rosszcsont állatokkal.





Ha jól végezzük feladatunkat vagy a gép úgy ítéli meg, akkor különféle bonus dolgokat is kaphatunk, mégpedig szép számban. Ezek nagyon megkönnyíthetik feladatunkat, de azért még így is marad gondolkoznivaló.



A játék grafikája átlagosnak mondható (a VGA megjelenítés miatt) és igazán érdekesnek találom, hogy a Gametek nagyszerű programozói miért ajánlanak egy közepes Pentiumot játékukhoz ennek ellenére. Nagyon aranyos a grafika, jók az effektek. A hangról már ugyanez nem mondható el, vagy nekem nem sikerült előcsalnom vagy a játék nem tartalmaz semmiféle zenét, ami ugyebár elég cikinek mondható. Mindenesetre aranyos, de közelsem lesz a kedvenc játékom, mellyel hónapokat fogok játszani.

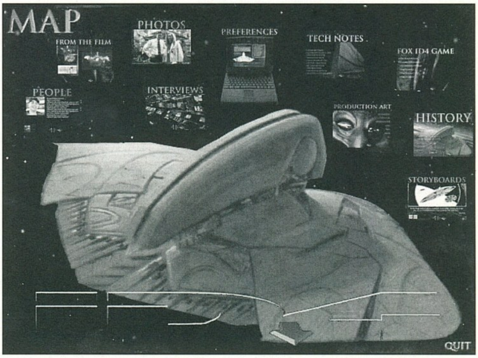
Bear™

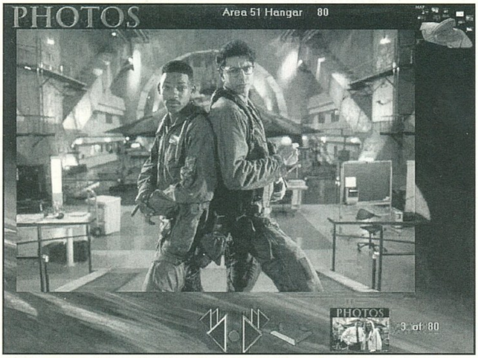
INSIDE INDEPENDENCE DAY

Nálunk annyira nem volt nagy siker az ID4 valljuk be, hiszen elég sok zavaró bug volt benne, meg persze hát a mi éppen hogy nem szocialista világnézetünktől elég messze esik a nagy amerikai eszménykép. Ennek ellenére nem volt nagyon rossz a film, csak hát azért mégsem volt az igazi.

A film alapján gondolták úgy a FOX Interactivnál, hogy íme a nagy lehetőség még egy bőr lenyúzására. Nos, a program tényleg azt mutatja, amit ígért, alaposan beletekinthetünk a film lelkivilágába, a készítés körülményeibe.

A remek Window-os keretprogramban tallózhatunk a felkínált lehetőségekben. A program a tervezés fázisától kezdve követi nyomon a filmet egészen az alkotás elkészültéig. Láthatjuk az első ceruzarajzokat és festményeket is,





melyek a filmhez készültek. Az építgetés korából is ízelítőt kapunk, hiszen mint tudjuk az alkotók ahol lehetett mellőzték a számítógépes animációkat, így rengeteg modell készült a filmhez. Ezeket mind láthatjuk a tervezés különböző fázisaiban. A technikai részletek mellett persze a film szereplőivel is megismerkedhetünk, előtörténetüket is megismerhetjük. Extra interjúkat is készítettek velük a CD alkotói, melyeket csak itt láthatunk. Azok számára is érdekes lehet a korong, kik egy-két érdekesebb részletet megnéznének újra, hiszen 10 érdekesebb részlet is megtalálható a CD-n, bár elég kis méretben.

Nem utolsósorban a készülődő játékból is láthatunk itt részleteket, bár így első körre nem tűnik valami nagy durranásnak.

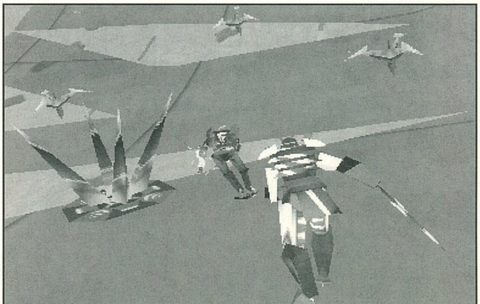
Érdekes volt nézegetni újra az ID4 képeit, a film rajongóinak mindenképpen ajánlom beszerzésre a korongot.

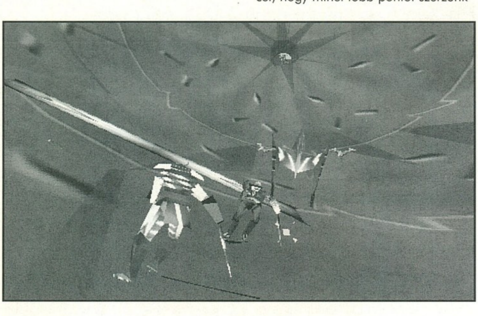
Bear™

HYPER BLADE

A Hyper Blade egyike azoknak az új-generációs játékoknak amik direkt támogatják a 3D-s kártyákat, többek között a Voodoo Chippes Orchid Rightheous 3D-t is. A program minimum install-ja 42MB, ezen felül kreál még egy 40MB swap file is. A legkisebb választás mintha kihagyott volna néhány dolgot, mert a program futtatásakor hiányolta jó pár játékos modellnek a file-jait. Azért ezt illet volna megoldani rendesebben is, minthogy szegény ember kézzel másolgassa be a szükséges file-okat.

A program maga egy futurisztikus sport- action játék, ami sokban hasonlít a mai hokira. Két-két fős csapatok játsszák, páncélban, korcsolyával a lábukon, egy ütőszerű fegyverként is szolgáló eszközzel. Az egész egy 3D-s fél cső arénában játszódik ahol engedélyezet az ellenfelek laposra verése, netán még a lefejezése is. Jó ha már az elején odafigyelünk mert gyorsan levernek a labdáról, ha csak úgy barátságosan próbálunk közelíteni feléjük. Az arénában rengeteg akadály, rámpa, forgókés, gól duplázó és számtalan fegyver található. Természetesen a cél, hogy minél több pontot szerzünk





azzal, hogy a „rok"-nak nevezett labdát az ellenfél kapujába juttatjuk. A játékosok mozgása egyszerűen fantasztikus, több mint 200 mozdulatsor, ami hokisokról lett bedigitalizálva egy speciális stúdióban. Ezt tetézi még az ADLIB-nak (Advanced Declarative Language for Interactive Behavior) nevezett viselkedési algoritmus, ami állandóan interaktív módon változtatja a computer által vezérelt játékosok viselkedését. A programozók szerint egy head-to-head modem game során nehéz megkülönböztetni ki a human, és ki a computer player. A minimum gép amin elindul, a 486DX-2/66MHz , 8MB RAM de természetesen egy izmosabb Pentium 16MB RAM-mal bőven elkel. A játék igazán, egy 3D-s gyorsító kártyával élvezetes, 30+ f/s, 640x480 16 bit színmélységgel. Így még én is, aki nincsen oda a sport játékokért, órákat töltöttem a gép előtt, alig tudtam abbahagyni hajnali 3-kor, a másnapi munkára való tekintettel.

Kokok&Shoebaron

Space Jam

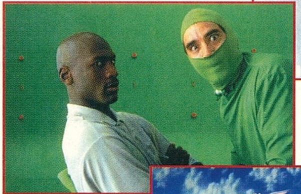
Azt hiszem, valahol a Roger Rabbit magasságában kezdődött a dolog, mikor is a valós élet filmkockái összekeveredtek a rajzfilm epizódjaival. Nos, itt egy újabb hollywoodi csoda, a Space Jam, ahol is nagyon sok ismerőssel találkozhatunk majd a mozivásznon, hiszen mindenki előfordul itt aki számít a rajzfilmes stábból. A történet egyáltalán nem szokványos, hiszen a rajzfilmfigurákat elrabolják és csak egy rendkívüli kosárlabda meccs mentheti meg őket. Kérdéseink a filmmel kapcsolatban:

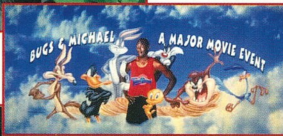
1, Melyik híres kosárlabdasztár szerepel a filmben?

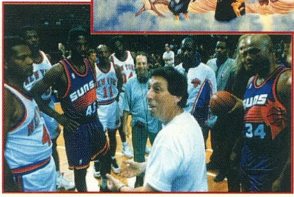
2, Soroljatok fel legalább 3 ismert rajzfilmfigurát!

3, Ki rendezte a filmet?

A válaszokat 1997. február 28-ig várjuk a PC GURU címére. A helyes megfejtők között az Intercom 5 db ajándékcsomagot sorsol ki.







Záráskeppen pedig álljon itt egy kép előzetesképpen, hiszen jönnek a dalmaták a 101 kiskutyában!!!

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

A hangadó Sound Blaster legújabb generációja: AWE64

MELLIK & BAKÓ

GRAFI X SHS

Sound Blaster AWE64. Zenekari szintű 64 hangos polifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 egy különleges több pontos algoritmust használ, ezáltal szinte tökéletes az audió jelek visszaadása. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termékleírás a GrafixSHS-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ◆ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

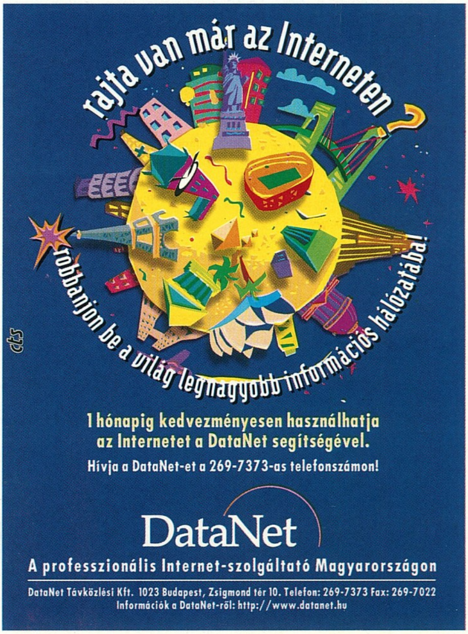
A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Fizessen elő rájuk!
CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel
MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint — egész évre 5914 forintért ☐ — fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint — egész évre 2520 forintért ☐

Név:...
Cég neve:...
Cím:..
Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐
Előfizetés kezdete:...
Kelt:...

Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564



DIEMOND V1.0

Írtam egy programot Pascal-ban, gondoltam elküldöm nektek. Bár nem valami nagy durranás, de azért ki lehet próbálni. Az irányítására és a logikájára könnyen rá lehet jönni. A gép kiválaszt, „kigondol" négy különböző! színű gyémántot a lehetséges hatból, majd összekeveri. Neked ezeket kell kitalálni úgy, hogy csak tíz lehetőség adódik a színek és sorrendek megfejtéséhez.

Kirakás – rákattintunk a fent látható hat gyémánt valamelyikére és odahúzzuk az általunk gondolt lyuk közelébe majd letesszük. Ha mind a négy gyémántot letettük akkor az „OK" után kiértékeli a gép tippelésünket, ezek a középen látható golyók. Ha fehérszínű – eltaláltad a színt és jó helyen van a „gyémánt", ha pedig sötét szürke, akkor csak a színt találtad el.

Papp Miklós
1103 Budapest, Petrőczy u. 14/b
Trefort Ágoston MSZKI.

(Én is idejártam valamikor! Csak akkor más volt a neve. Hi Tomi!) Angler.

ZORLIM'S ARCADE VOLLEYBALL

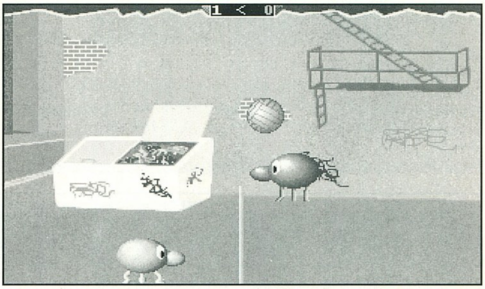
Aki rendszeresen olvassa a SW. rovatot annak biztos, hogy ismerősen cseng a Zorlim név. Alkotásai, legalábbis az eddigiek telitalálatnak bizonyultak, gondoljunk csak a Pizza Worm-ra. Zorlim programjaira soha sem az aprólékosan kidolgozott design, frenetikus introk, és giga animációk voltak a jellemzőek, hanem a nagy ötlet és remek játszhatóság.

Zorlim's Arcade Volleyball (ZAV) nem új program mert még az 1995-ös Assembly partyra készült, s hogy az efféle összejövetelekre játék, vagy demokban játék készül, az nem újdonság a scene-t régóta ismerőknek.

A ZAV, mint a neve is mutatja egy sportjáték, méghozzá egy igazi röplabda szimulátor humoros kivitelezésben. Játszhattok a gép ellen is, de ha ketten vagytok akkor érdemes kipróbálni ki is az ügyesebb. Az ide vonatkozó opciókat (1/2 játékos keyboard stb.) a főkép - Setup menüjében állíthatjuk kedvünk szerint. A játék szabályai megegyeznek az eredeti röplabda szabályokkal, pl. a maximális érintések száma három lehet. A program mérete 500K, Hw. igénye akármilyen VGA-s gép, SB, Gus....

Opciók - /?

Sami Lehtinen (Zorlim)
Alkutie 18 B 16
00660 Hki
FINLAND
email: Zorlim@freenet.hut.fi

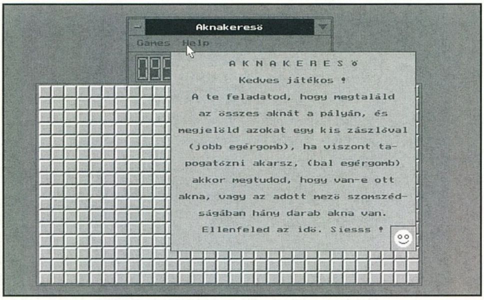


MINESWEEPER – ALIAS AKNAKERESŐ FOR DOS

Kedves játékos. A Te feladatod, hogy megtaláld az összes aknát a pályán és megjelöld azokat egy kis zászlóval, erre szolgál a jobb egérgomb. Ha viszont tapogatózni akarsz (bal egérgomb), akkor megtudhatod, hogy van-e akna az adott mező szomszédságában. Ellenfeled az idő. Tisztítsd meg a pályát az aknáktól. Siess!

A játék az ismert win alapjáték újabb magyar feldolgozása, de most DOS alá. Úgy látszik sok embert megihletett ez a játék, mert számtalan átirata forog közkézen, nem csak PC-n hanem szinte minden géptípuson, sőt magyar átirat is akad szépszámmal. Nem is tudom mit írjak még, hisz mindenki ismeri. Kicsit ismerősek lesznek (mármint a hangok is), de azért jók.

Ambrus Ervin
Kübekháza
Felszabadulás utca 60/a.



PANIC

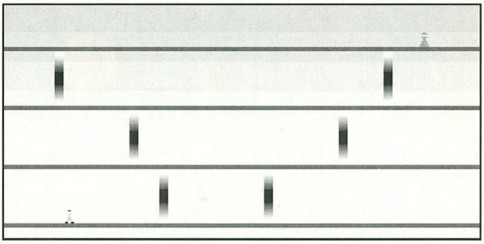
Ennek a programnak az elkészítéséhez a Panic c. Commodoros elődje ihletett, megkíséreltem emlékezetből megírni, bár akkor még csak 13 éves voltam... A játék mérete 4K mert teljesen ASM termék, eleinte egy 4K-s játék versenyre terveztem, de mivel a program már amúgy is elterjedt a suliban és az ismeretségi körben, hát úgy gondoltam ha lúd legyen kövér. Itt küldöm...

Szabályai:

A játék célja, hogy az ellenfél leessen, ahányadik szinten van annyit kell esnie. Leeséshez a bombákkal (Enter) kell lyukat „robbantani". A bomba az alsó szinten nem robban, mert úgy nem sok értelme lenne. A felső szinten pedig nem szabad sokáig tartózkodnunk, mert esetleg villám talál belevágni a magasra vágyó játékosba.

A játék tényleg ötletes, bár szerintem kicsit gyors, arról nem is szólva, hogy képet alig bírtam kilopni belőle. Szerencsére megtaláltam mindkettőre a megoldást, Win95. (Angler)

Kuthi Dávid (QTY)
2100 Gödöllő, Kiss J. 19/A.



INTERNETES JÁTÉKOK 3.RÉSZ

A mostani részben valamivel távolabbi vizekre kalandozunk, hisz a két magyar MUD szerver után hirtelenjében nem akadtam más magyar játékra pedig biztos, hogy akad még egy-két „rejtegetett" dolog. A téma iránt érdeklődőknek elárulom, hogy találtam több grafikus MUD szervert nem is akár milyeket, no de ezekről majd legközelebb ... Jut eszembe, a PC-GURU lemezmellékletére felkerült a World`s MUD szerver listája (bár kissé elavult).

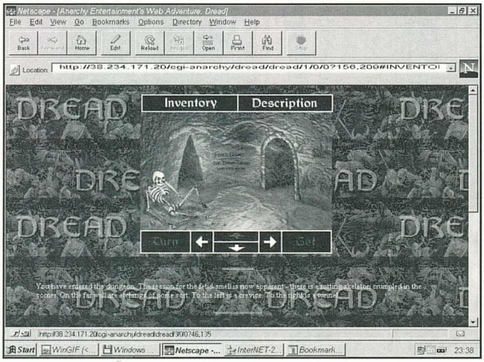
A most ismertetésre kerülő játékok stílus és kivitelezése merőben más mint az eddig ismertetett MUD-os játékok. Abból a „pár" grafikus-menüvezérelt és ingyenes! kalandjátékokból következne némi ízelítő, amik még otthonról modemes kapcsolattal élvezhető a cammogó hálón. Első ránézésre igen egyformának tűnhetnek de kivitelezésre nagyon különböznek egymástól. Megvalósításuk avagy kódjuk szerint több főcsoport terjedt el: CGI, JAVA, HTML (újabban a VRL). Hogy melyik a jobb arról talán vitatkozzanak a fejlesztők, én egyelőre nem sok érzékelhető különbséget észleltem köztük.

A játékok kezelése

Mivel mindegyik menüvezérelt (természetesen más és más kivitelezésben), így már az első ránézésre is adják magukat. Jó tanácsként talán annyi, hogy soha se feledkezünk meg arról, hogy egy Web oldalt vagy valami hasonlót nézünk, vagyis tessék megnézni lejjebb is az adott oldalt, mert sokszor csak itt olvashatjuk el pl. a helyszín, szituáció, tárgyak stb. leírását.

A játékok egyetlen pozitívuma az igen szép grafika, negatívuma pedig az, hogy nem tudunk egyszerre többen játszani.

DREAD V1.2



Ez egy ismert csapatnak, az Anarchy Entertainment's-nek az ingyenes On-Line Web Adventure oldala. A Dread típusra egy grafikus RPG-kalandjáték, aminek a vezérlése a „Click on the pictures" vagy az aláhúzott szövegek kiválasztásával történik. Maga a játék egy „dark dungeon"-ben játszódik, így nem meglepő, hogy a kalandozásunk során a legkülönbözőbb misztikus alakokkal találkozhatunk. A játék nem túl bonyolult, és a jellegéből adódóan nem is lehet meghalni, mert ha ez be is következne, elég csak a Browserünk „Back" ikonjára kattintani.

Irányítás a Picture (get, go, examine), a Control panel (turn, move, take), az Inventory (items) és a Decription (leírás).

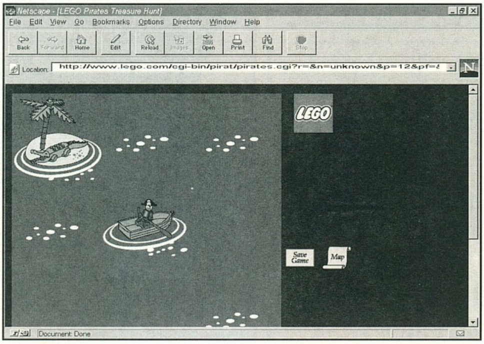
Akinek megtetszett annak egy jó hír, hogy a közeljövőben újabb hasonszőrű On-Line játékok várhatóak az Anarchy szekciótól.

www.anarchyent.com/dread/dread00.html

TREASURE HUNT IN THE PIRATE SEA

Az egészen fiatal korosztálynak ajánlható a Lego HomePage-n a „Pirates" névre keresztelt játék.

A játékos célja itt sokkal egyszerűbbnek tűnhet, meg kell találni a sok sziget közül a kincses szigetet, no és a kincset. A viszonylag nagy tengerből mindig csak a mi kockánkat láthatjuk amin természetesen csónakunk himbálódzik. A jármű irányítása egérrel történik s miközben navigálunk, vagyis keressük a szigetünket az „akadályokat" pl. cápa, krokodil érdemes jó messzire kikerülni.

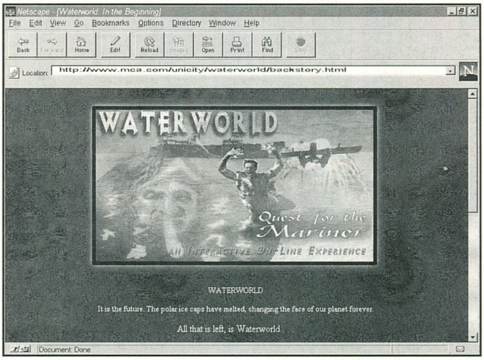


Jól lehet a játék kissé egyszerűnek, gyerekesnek tűnik, de már csak az aranyos animációk miatt érdemes megtekinteni.

www.lego.com/play/pirate/ vagy www.lego.com/cgi-bin/pirat/pirates.cgi

WATERWORLD (QUEST FOR THE MARINER)

Egy ingyenesen használható grafikus kalandjáték a Z.M. Interactive alkotása amit az Universal City Studios, Inc. (Hollywood) megbízásából készítettek. A játék neve biztos hogy sokaknak ismerősen cseng, hisz nem is oly rég vetítették a mozikban a Waterworld című filmet. Nos innen származik nem csak a neve, hanem a játék története és a képanyag jó része is. Kivitelezésénél a „HTML" megoldást alkalmazták, vagyis itt hamisítatlan WEB oldalakat töltünk le. Nem csak a játék rendkívül szép grafikája vonza az embert a további játékra, hanem a kellemes hang effektek és a bevezető képnél hallható zene is feldobja a játékot. A teljes élvezetéhez minimum Netscape 2.0, vagy más Java-kompatibilis browsert kell használnunk. Kezdés előtt többfajta választási lehetőségünk adódik s attól függően, hogy milyen gyors NET-es kapcsolatunk van választhatjuk a Pre-load graphics, Pre-load sounds, pre-load graphics and sounds html fájlokat.



Kezelése egyszerű

Az alul látható öt ikont állandóan láthatjuk, de ezek a játékot nem befolyásolják. Amire nekünk figyelni kell, az a Web oldalon olvasható szöveg, és a kép jobb oldali részén megjelenő ikon, vagy ikonok. Ezek kiválasztásával határozhatjuk meg, hogy az adott probléma megoldására melyik cselekvést is válasszuk.

www.mca.com/unicity/waterworld

Sharevarebubus

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára

Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Winchester bérlés 500Ft/nap+letét

Ezen kívül:

- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

- ☐ CD GURU 97/2 — 995 Ft
- ☐ CD GURU 97/1 — 850Ft
- ☐ CD GURU 96/6 — 800 Ft
- ☐ CD GURU 96/4 — 750 Ft
- ☐ ECTS CD — 550 Ft

A'aink a postaköltséget nem tartalmazzák

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

UNICOMP

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

Számítógépek
Alkatrészek, kiegészítők
Multimédia és Játék CD-k

1094 Budapest IX. Páva u.26. Tel./fax:(1)217-4170
8000 Székesfehérvár Basa u 1. Tel/fax:(22) 340-075

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: ...... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: ...... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: ...... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: ...... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: ...... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: ...... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: ...... db x 200 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
- ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

CD ÍRÁS

Gyorsan
Olcsón
Minőségi alapanyagra
2.000,-Ft-tól
PC alkatrészek és komplett konfigurációk!

SZOMBATI ORSOLYA
1039 Budapest, Kabar u. 6. VII/39.
Tel.: (06-30)-523-014, (06-30)-523-015, 18⁰⁰ után 167-3909

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon!Telefon: 322-6624, 06-20-356193

Számítógépek és alkatrészek kedvező áron

Flash Design Kft.

Konfigurációk:

486-os AMD DX/100 CPU-val:
90.400 Ft- tól
Pentium AMD K100 CPU-val:
108.000 Ft- tól
Pentium Intel 133 CPU-val:
162.000 Ft- tól
Dual Pentium 2 Intel 133 CPU-val:*
283.000 Ft- tól

Winchesterek kedvező áron
640 Mb-tól 3.2 Gb-ig
19.900 Ft -tól 45.000 Ft -ig

Gigabyte alaplapok:

GA HX 512kb cache	20.300 Ft
Dual Pentium	46.900 Ft

Figyelje jelünk, keresse nevünk!

Cím: 1062 Bp. Andrássy út 127.
Tel: 122-9139 , 06-20 226-167

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Pentiumos rendszereket
- Színes nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- Multimédia kit: hangkártya+mikrofon+hangszóró 7480!!Ft

És még sok mást kedvező áron!

ESCAPE Studió	PC-Center Budapest,	ROLL COMPUTER
VII. ker. Szövetség u. 41.	I. ker. Széna tér 7. III. 1.	III. ker. Szőlő u. 37.
Tel.: 351-2237	Tel.: 135-9456	Tel.: 188-7573, 0620-347-544
Nyitva: NON-STOP	Nyitva: 9h-19h-ig!!!	Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

ON OFF COMPUTER

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
Tel./Fax.: 3220-654; 3220-425/170,176
, hogy legyen mit be- és kikapcsolni!

Jó minőség és kedvező árak!

Válasszon komplett gépeink és alkatrészeink kínálata közül.
Egy kis ízelítő:

Trió 64 V+ 1MB:	5940 Ft	4 MB RAM:	2950 Ft
TSENG ET6000:	15460 Ft	8MB RAM:	4820 Ft
CIRRUS LOGIC 1MB:	4820 Ft	AMD K5-100:	11760 Ft
14" DIGIT MONITOR:	39760 Ft	AMD K5-133:	20160 Ft
SB. KOMP. HANGK.:	4820 Ft	PENTIUM VX:	15200 Ft
		120W-OS HANGSZ.:	6500 Ft

Most keressen fel minket!

- ✓ Nálunk **NEM** kell tagsági a CD-ROM otthoni **KIPRÓBÁLÁSÁHOZ!** és **CSAK** a bruttó ár 10%-a hetente!!! (A havi dij a bruttó ár 30%-a)
- ✓ De **HA** mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7,5%-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi dij 22,5%)
- ✓ És ha vásárolsz, akkor minimum 10%, maximum 50% kedvezményt kapsz.
- ✓ Ha nem indul vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk.
- ✓ Ha megadod a címed, havonta **HÍRLEVÉL + ÁRLISTA** !!!
- ✓ Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban mindig a **LEGJOBB ÁRAKON** kaphatók!!!

PC-CD SHOP

Cyber World

VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK: CD-ROM BIZOMÁNYI

Huber Center Labirintus Üzletház
Bp., VII. Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-13.
Telefon: 351-6419

ÚJ PC-CD ROM BOLT NYÍLT

TICOM SOFTWARE

CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559
KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
- CD-ÍRÁS 2000 + áfa
- Az új programokról listát küldünk

E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK 15% KEDVEZMÉNY!

Emulátorok

Executor - Kukac az almában? 3. rész

Az első Apple számítógépek szinte hihetetlen, de a '70-es évek végén láttak napvilágot a ma már legendássá vált Cupretino-i garázsban. Itt tervezte és gyártotta Wozniam és Jobs az első Apple gépeket, mindössze pár dollár indulótőkével. Az „idősebb" generáció biztos emlékszik arra, hogy akkoriban nem annyira a pénz és a csillogás volt a meghatározó tényező a számítógépek területén, hanem 1-2 ember zseniális ötletei forradalmi változásokat jelentettek az otthoni számítógépek fejlődésében, gondoljunk csak Sinclair-ra és az előbb említett két úrra. Az első Apple gépek a jó öreg Home Lab masinákra hasonlítottak (Apple I), s a kezdeti sikereken avagy sikertelenségen (nézőpont kérdése) felbuzdulva sorra követték egymást az újabb és újabb fejlesztések. Apple][,]I[, majd ezt követte a MAC sorozat, Mac128K, Mac512K, ami az akkoriban megjelent C64-es képességeit is túlszárnyalta. Az igazi nagy áttörést a Mac Lisa és a Mac-Se megjelenése jelentette, mindez 1984-ben történt! Ezek voltak a ma is ismert Macintosh gépek előhírnöke, 68000-es processzorral rendelkeztek (ekkor az Intel csúcs modellje a 8086-os volt), valamint 10MB HD-t és 800K-s DD-s floppy-t építettek a gépekbe. Erre került fel először az első MacOS (Macintosh Operating System), ami már akkor is emberbarát, könnyen kezelhető és teljesen grafikus operációs rendszer volt (C64 – Geos stílusban). Azt tudniillik mindenkinek, hogy ez volt a világon az első ikonos, azaz grafikus felületű, egérrel vezérelhető otthoni számítógép. Nem hiába mondják, mondták a Mac rajongók – „Windows95 = MacOS84". A Macintosh hardver és szoftver fejlődése nagyon szorosan haladt a Motorola processzor fejlesztéseivel, 68020, 68030, 68040 processzorok sorra beépültek a gépeikbe, s jelenleg az „almák magja" a RISC

architektúrára alapuló, ún. PowerPC processzor.

MIT ÉRDEMES MÉG TUDNI A MAC-RŐL?

Garantált hardver minőség, formatervezett design, viszonylag egyszerű, de megbízható operációs rendszer alatt futó igen magas színvonalú felhasználói programok. Komplett gép, vagyis nem úgy árusítják mint a „kilós" PC-ket. Jellemző rá még az SCSI felület, és az ún. „kidobós" rendszerű meghajtók.

EDDIGI MACINTOSH EMULÁCIÓK

Sok remekműnek is beillő Mac. emuláció létezik a rokon processzorú gépeken (Atari, Amiga). Ezzel szemben PC-n a régebbi Apple emulátorokat leszámítva (pl. Apple][), egyelőre csak az Ardi által forgalmazott Executor törekszik a nagy példakép képességeit utánozni, bár olvastam az Internet-en...

EXECUTOR X.XX?

Az első Executor mintegy három éve kezdte a pályafutását (V1.1), de az első használható verziói csak 95-ben jelentek meg, ez volt a V1.99x sorozat. Tavaly végre kiadták az Executor V2.x. hibajavított verzióját. Az igaz, hogy a verziók lassan de biztosan növekedtek, de tapasztalataim szerint majdnem mindegy, hogy az egy évvel ezelőtti pl. Executor V1.99P-t használjuk avagy a legújabbat, hisz olyan minimálisak a változtatások, hogy megemlíteni sem érdemes.

AZ EXECUTOR LELKE

A Sin68K motorola processzor emuláció ami a 68LC040 emulálja (LC – Low Cost) nagy sebességgel annyira, hogy egy DX4-es gépen eléri a 68040-25MHz sebességet s így elvileg megfelel egy Quadra 605-nek, P100-on pedig a 68040-50 „lelkű" Macintosh sebességével egyenlő. A Macintosh család, hasonlóan az Atari és Amiga sorozathoz, beépített ROM-mal rendelkezik. Ezzel szemben az Executor futtatásához furcsamód NEM kell Mac ROM, e tényből következik, hogy az Ardi kénytelen volt egy saját fejlesztésű Mac „rendszert" írni, ami ugye nem az igazi...

ARDI - MACINTOSH?

Nem! Az Ardi-MacSystem 6.0 vagyis az Executor NEM kompatibilis az Apple rendszerével (a copyright miatt), csak futtatni képes a Mac programokat. Erre kínosan ügyelt is az Ardi, sőt mi több, ők hívják fel a figyelmünket arra, hogy az Executor csak egy futtató-keretprogram.

AKKOR MIRE SZÁMÍTSUNK?

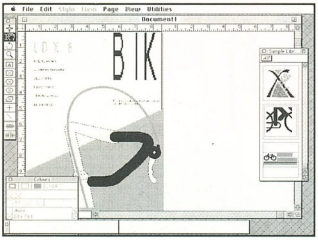
Bármily hihetetlen, de ez a keretprogram is elég sok Mac programot (főleg a régebbieket) képes futtatni. De a felhasználó mindenféleképpen tartsa szem előtt azt, hogy ez nem egy normális felépítésű Mac System. Nincsenek például Fonts, Extension, Applications stb. könyvtárak, így NEM! tudunk újabb fontokat vagy „bővítményeket" felinstallálni a rendszerre, azaz le kell mondanunk igen sok program használatáról.

MILYEN KONFIGURÁCIÓ KELL A FUTTATÁSHOZ?

Amikor először találkoztam az Executor-ral, akkor „csak" egy DX386-33-os gépem volt 4MByte-tal, de meglepő módon ezen a konfiguráción is elfogadhatóan fut az emuláció. Persze ha minél gyorsabb a géped, annál jobb. Az ajánlott memória 8MByte s ha nem elég akkor emulálni lehet még 40-50 Mbyte-ot.

IRÁNY AZ APPLE VILÁGA...

Az Executor V2.0 installálása után, ami kb. 10MByte üres helyet igényel, egyből szembe ötlik két



nagyobb méretű „.hfv" kiterjesztésű fájlt. Ezek a Macintosh virtuális wincseszterei, avagy hardfiles-i (lásd UAE cikk) amiket mi is létrehozhatunk.

```
makehfv machd1.hfv NewVolume 100m
```

Esetünkben egy 100MByte méretű Mac-hardfilest kreáltunk boot lehetőség nélkül, de ha bootolni szeretnék az új hardfilesről, akkor használjuk a „Newvolume" opció helyett a „System" paramétert. Nos, a két hardfiles amit az install után kapunk a „exdemos.hfv" és a „exsystem.hfv". Az utóbbi tartalmazza magát a „MacOS" rendszert, az előbbiben pedig pár shareware játékot és utility-t található. Start előtt érdemes lekérdezni a command line opciókat az „Executor -help" utasítással, bár az olvashatóság miatt a több oldalas help-et érdemesebb egyből fájlba irányítani. A több tucat opció mellett én általában az alábbiakat használtam

size – felbontás pl. „-size 800x600"
memory – a használható memória
applzone – az Executor által „emulált" memória nagysága pl. „-applzone 16M"
desperate – az „elrontott", rosszul konfigurált Mac rendszer helyrerázása.

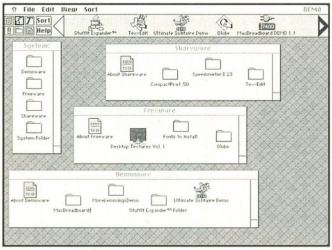
További beállítási lehetőségeknek ad tágabb teret start után az Executor Preferences Panel, amit az Alt-Shift-5 billentyűkkel érhetünk el. Itt állíthatjuk, szabályozhatjuk a rendszerünk főbb paramétereit, pl. szín, flush chace, screen update, sound stb. Igen, az Executor V2.0 alapszinten már képes utánozni a Mac hangját (SB), ámbár sajnos nem mindig működik.

MIT KEZEL MÉG AZ EXECUTOR?

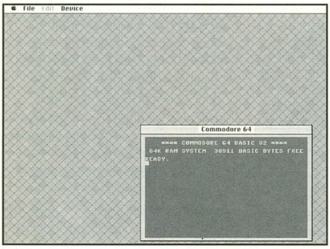
Képes olvasni a 100%-os Mac CD-ket (HFS Format), a multisession (fele PC – fele Mac) CD-ket. Tudja írni, olvasni sőt formázni a MAC floppy-t, ha ez utóbbi nem működik, akkor ellenőrizzük a Pref. panel „Direct Disk Access" beállítást. Végül, de nem utolsó sorban az Executor elboldogul a SCSI Mac wincseszterekkel és cardridge-vel, természetesen a megfelelő PC-s driver elindítása után (MSCDEX, ASPI).

FLOPPY, CD KIDOBÁSOK, BETEVÉSEK

Mint említettem, a Mac lemezek és CD-k kidobós szerkezetűek, ami annyit jelent, hogy normális esetben csak! szoftveres „kidobás" lehetséges s mivel a PC hardver erre nem képes, ezt emulálni kell. Kidobást úgy eszközölhetünk, hogy először



kiválasztjuk a kidobandó eszközt pl. CD-t, majd a Shift-left-Alt-2 billentyűkkel vagy a file/eject menüvel „kidobatjuk". Ha betettük az újabb lemezt vagy CD-t, akkor csak akkor látjuk ha a file/check menüvel, vagy a „fiók" ikonnal be is dobattuk a meghajtóba.



EZ GÉP NEM AZ A GÉP

A Macintosh rendszer hasonlóan pl. az Amiga (és a Win95) rendszeréhez NEM (vagy nem kizárólagosan) a kiterjesztés szerint különbözteti meg az egyes fájlokat, hanem az ikon infok alapján. Így az a fura eset fordulhat elő a járatlan emberrel, hogy PC-ről átmásolt pl. egy TIFF kép „?"-ként, vagyis ismeretlenként jelenik meg. Ekkor kérjünk Info-t (File/Get Info) az ismeretlen fájlról, majd az info ablakban két, a fájlra jellemző beállítást állítsuk be (elég csak a tipust). A fájl jellemzők csak 4 betűből állhatnak.

1. Creator – a létrehozó program
2. Type – típusa (pl. TEXT, TIFF, APPL,)

SPECIÁLISAN MACINTOSH ARHIVÁLÁSOK, TÖMÖRÍTÉSEK

.pit – PackIt
.sit – Stuffit
.cpt – Compact Pro
.dde – DiskDoubler

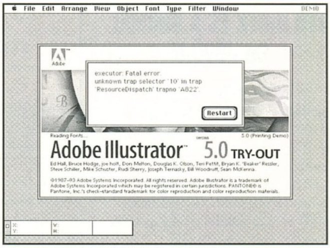
Ezek közül pár, pl. a Stuffit és a Compact Pro megtalálható hardfiles-ben.

A BROWSER

Az egész Executor az ún. BROWSER programra épül!, ami nem más, mint egy alapszintű Macintosh fájl kezelő program. A Browser-nek normál Macintosh stílusú menüi vannak, valamint 6 pictogram, 2 button kezelés és az ún. „hot-band" ikon jellemzőek rá. Amikor tehát elindítjuk az Executor-t, akkor NEM egy Macintosh rendszer, hanem a Browser jelentkezik be. Kezelése egyszerű és magától érthető, ezért erre nem is térnék ki.

ÉRDEKESSÉGEK

Kíváncsi természetű ember lévén nem hagyott nyugodni a Executor wincseszter (hardfiles) kezelése. Vajon tényleg olyan jó? Ezért, tudtommal az eddigi legjobb Macintosh emulátor, az Amiga Shapeshifter által létrehozott két darab 40 és 80MByte méretű hardfiles-t (és tartalmát)



vittem át PC-re. Átneveztem .hfv kiterjesztésre, s láss csodát, az Executor felismerte, mi több kezelte is őket gond nélkül. Bootolni ugyan nem volt képes ezekről (nem találta a Browsert), de ezt nem is vártam.

AMIK FUTNAK

Adobe Illustrator 5.5, BodyWorks, Civilization, M. Flight Sim. 4.0, Hypercard 2.1, MacDraw Pro, Maelstrom, PageMaker 5.0, Prince of Persia 1-2, QuarkXPress 3.3 (Print funkció nem működik), Word 5.1, Adobe Photoshop 3.0, Microsoft Works 4.0, Norton Utilities 2.0, Red Baron, Excel 5.0, DOOM sorozat stb...

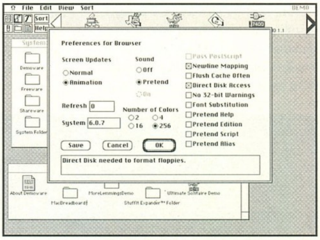
ÉS AMIK NEM...

Adobe Ilustrator V5.0, AppleTalk, QuickTime, SoundManager, ez utóbbi két bővítmény megléte nélkül számtalan program nem is fut. A soros port-ot igénylő programok pl. ZTerm sem működik, és a párhuzamos port emulálásánál is problémák adódnak.

ÉS VÉGÜL

Ahhoz viszonyítva, hogy az Executor messze nem úgy néz ki és nem is úgy működik mint egy igazi Macintosh, azért elég jól el lehet vele boldogulni.

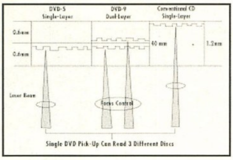
Angler (Apple Bubus)



DVD HÍREK ÉS A NORMÁL CD JÖVŐJE

A Toshiba kihozta az első DVD-lejátszóit és DVD drive-ját (SD-M1002), és a többi nagy gyártó, mint pl. Philips, Sony, stb. is a tavasszal jelenik meg DVD-lejátszóval a piacon. A DVD drive képes mindegyik DVD formátum olvasására, és lesz belőle ATAPI és SCSI változat is; egy speciális olvasófej segítségével pedig kompatibilis lesz a régi lemezekkel is, melyeket 8-szoros sebességgel fog olvasni. Az átlagos elérési idő 200 ms, és Burst-módban 13.3 Mbyte/sec adatátvitelt képes elérni. A drive ára 500 márka körül lesz induláskor.

Szintén DVD-hez kapcsolódó hír a Toshiba első házi DVD-lejátszóinak (SD-3006 and SD-1006) megjelenése. Rengeteg újítást tartalmaznak: a lemezen tárolt video minősége jobb, mint bármelyik eddigi házi felhasználásban elterjedt formátumé, így a lézerlemeznél is (horizontális felbontás 720 pixel). A videot MPEG-2 formátumban tárolják el, míg a hangra kétféle formátum létezik (az USA-ban és Japánban a Dolby AC-3, más néven Dolby Digital formátumú lesz – ez egy hathangfalas rendszer, mely jobb, jobb surround, bal, bal surround, közép hangfalakat és egy subwoofert tartalmaz, míg az Európában forgalmazott lemezek valószínűleg az MPEG-2 formátumban lesznek kódolva). Az MPEG-2 Audio egy 7.1 (7 hangszóró + subwoofer) rendszer, ami azt jelenti, hogy az AC-3-nál elmondott hangfalakon felül még egy bal közép és egy jobb közép hangfalat is tartalmaz, de kompatibilis lesz a sima sztereo, Dolby Pro Logic rendszerekkel és 5.1, illetve 7.1 konfigurációkkal is. Mindezek pedig azt jelentik, hogy az egyre több moziban megjelenő térhatású hang a DVD révén lassan beköltözik az otthonokba is. A video lejátszásakor a távirányítót kapcsolgatva több üzemmód közül választhatunk: nézhetjük a megszokott „csíkok közé szorított változatban" egy régebbi tv-n, de ha van 16:9 arányú készülékünk, akkor azon teljes képernyőn is nézhetünk DVD-ről filmet. A lemezeken 8-féle nyelvű hang lehet egyszerre és emellett max.



32-féle feliratozás közül választhatunk. Az alkotók pedig akár többféle kimenetelű változatot is eltárolhatnak egy lemezen, melyek közül a felhasználó választhat-interaktív film? A Toshiba lejátszókban van ún. parental lock rendszer is, mellyel választhatunk a film különböző korosztálynak szánt változatai közül PG, PG-13, R, NC-17, melyek mindegyike el van tárolva egyazon lemezen. Ebben a formátumban már nem lenne tehát gond, hogy a Szárnyas fejvadászból a mozi és a Directors Cut változat egy lemezen kijöjjön. A DVD-ből lesz írható, olvasható változat is DVD-RAM néven, mely 2.6 gigás lesz.

A pontos specifikáció

Data Transfer Rate:	
Sustained (KB/s)	1350
SCSI	
Burst (Sychronous) (MB/s)	5.0
Burst (Asynchronus) (MB/s)	4.0
ATAPI	
Burst (PIO Mode 3 compatible)(MB/s) 11.1 (DMA support)	
Access Time (MS):	
Average Random Seek	TBD
Average Random Access	TBD
Full Stroke	TBD
Host Interface:	SCSI-2, ATAPI
Applicable Disk Formats:	DVD Book,Red Book,Yellow Book,CD-ROM XA,CD-I,CD-I Ready, CD-Plus.

A másik fontos CD-vel kapcsolatos hír, hogy öt cég: Sony, Philips, Mitsubishi/Verbatim, HP és Ricoh összeálltak, és összeállítottak egy szabványt az írható-olvasható CD-lemezre CD-RW (ReWritable) vagy CD-E (Erasable) néven. Az új formátum kompatibilis a DVD-vel és felülről kompatibilis a normál (ISO 9660) CD-ROM lejátszókkal is. Az új, CD-RW drive-ok még csak előkészületben vannak, de sikerük szinte biztos, hiszen 600 MB/lemez kapacitásukkal, és az olcsó média révén nagyon kedvezőek lesznek.

MINOLTA DIMAGE V ÉS CASIO QG 100 SZÍNES PRINTER

A Minolta új digitális minikamerájában van egy beépített 1.8 coll-os színes LCD-kijelző, vaku, makro-beállítási lehetőségek, és egy forgatható, mitöbb levehető objektív 2.7-szeres zoom-mal. A CCD-chip maximum 640x480 felbontású képek felvételére képes, melyeket 2, illetve 4 megás ún. SSFDC(Solid State Floppy Disc Card) kártyákon tárol. Ezeken 16 nagyfelbontású, vagy 40 normál kép fér el. Az adatok egy kábel segítségével tölthetők le PC-be. Ide kapcsolódó hír, hogy a Casio megjelentett egy elfogadható árú fotoprintert QG 100 néven, mely direkte összeköthető egy Casio kamerával vagy egy PC-vel.

FRACTALDESIGN EXPRESSION

A vektor alapú rajzolóprogramok már régóta szinte alig változtak, a Corel Draw egy újabb változata, aztán sokáig semmi... A szokásos statikus, primitve object-ek, mint kör, kocka és poligonok alkották a rajzolási folyamat lényegét. Ez a technika kiválóan alkalmas technikai ábrák gyors és professzionális elkészítésére, de művészi igényű képek alkotására kevéssé megfelelő. Az Expression ezek helyett ábrák százaira épít. Az első nézésre a szemlélődő számára fel sem tűnik, hogy ez valójában egy vektoros rajzprogram, az eredmény erősen emlékeztet a Painter-rel készített képekre, mégis hatalmas eltérés van: minden objektum-

orientált benne. Ennek eredménye, hogy a képpel való munka nem olyan memória- és számolás-igényes. Ha megnyitjuk a Stroke Warehouse-t, akkor a sima brush-okkal ellentétben grafikai elemek (pl. kis ábrák), természetes minták, és multiview brush stroke-ok (lásd később) alapban 350 darabos készletét találjuk, melyeket átszerkeszthetünk, de újakat is tehetünk közéjük. A programba épített brush-ok a Skeletal Stroke technológiával vannak leírva, mely három elemből áll, egy vonal-szegmens, egy shape, mely követi a vonalat és egy fill (szín, színátmenet vagy pattern, azaz feltöltőminta) - ez így együtt egy Stroke. A shape bármi lehet rajz, egy karakter, egy szöveg, vagy logo. Mivel ez a technika vektor alapú, így az elemeken végzett változtatás azonnal megtörténik, és a kép torzításához csak a „vezetőgörbe" orientációs pontjait kell mozgatnunk. Azaz egy rendkívül összetett ábra egyes elemei könnyen módosíthatók, zoom-olhatók, stb. A Multiview stroke-ok még tovább lépnek eggyel. Ha van egy stroke-ból kétféle változat, akkor az Expression képes ezek között egy morph-ot készíteni, az átmeneti lépés kiszámításával. A reverse path funkció

WINDOWS CE

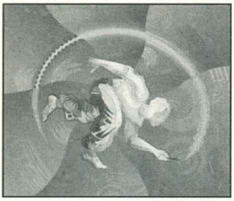
A Microsoft minden irányba bővít- ezt mutatja, hogy az eddig még egyáltalán nem egységesített Palmtop PC-kre is kihoz egy speciális Windows változatot, Windows CE néven, mely a Windows 95-nek a kézi számítógépekhez igazított verziója. Az első ilyen gép a Casio Cassiopeia, de más gyártók, mint pl. a Compack, NEC, Hewlett Packard, LG, Hitachi és Philips is készítenek majd Windows CE alapú gépet. Az operációs rendszer egy 4 MB méretű ROM-ban foglal helyet, míg a programok

futtatására 2 vagy 4 MB áll rendelkezésre. A legtöbb software-gyártó már bejelentette, hogy fejleszteni fog Windows CE alá (pl. a CalliGrapher 3.0 nevű kézírás-felismerő programot is elkészítik Windows CE alá – a gépelést esetleg el is felejthetjük?) A rendszer a Windows 95 legfontosabb funkcióit

átveszi és adják mellé a Word, az Excel és az Internet Explorer speciális változatát (Pocket Word, Pocket Excel), így otthon és úton egyaránt tudunk már megszokott file-jainkkal dolgozni. Az integrált Personal Information Manager nyilvántartja a fontosabb címeket, telefonszámokat és határidőnaplóként is funkcionál, valamint együtt képes működni a PC-n levő Shedule+ 7.0a-val. A Cassiopeia két elemmel vagy akkuval működik, mely két heti használatra elegendő, ha nem használunk bővítéseket a gépben. Bővíteni Typell PC Card Slot-on keresztül lehet (modemmel, vagy memória-kártyával), míg a PC-vel való összeköttetést soros kábellel vagy infrared kapcsolattal oldhatjuk meg, ekkor a gépet egy docking station-be kell illeszteni. A kommunikációhoz az összekötésen kívül mindössze a HPC Explorer nevű programot kell a PC-re felinstallálni. A képernyő egy 480x240 felbontású LCD. A felhasználói felület kezelése az érintésérzékeny képernyő és egy stylus segítségével történik, míg szöveget a mini QWERTY billentyűzeten pötyöghetünk be. A gép képes wav formátumú hang lejátszására is. A palmtop PC-k tulajdonosai már hozzászokhattak, hogy a szöveg gépelése nem túl kényelmes, de ez annak az ára, hogy a gombok elég kicsik lehessenek, és így a gép elférjen egy (jó nagyméretű) zsebben. A Casio Cassiopeia és a Compaq Companion azonos felépítésű, és a Hitachi SH-3 RISC processzorra épül, míg a többi gyártó is különféle RISC processzorokat használ. A CAsio Cassiopeia már kapható volt tavaly év végén, a többi Windows CE alapú gépet a napokban kezdik el forgalmazni – áruk 500 és 800 dollár között mozog.

---

segítségével, a görbére klikkelve megfordítja azt. A programba emellett beépítették szövegkezelési és page-layout funkciót is. A program támogatja a HSL, RGB, és CMYK színmodelleket, képes színátmenetek képzésére és paletták importálására is.

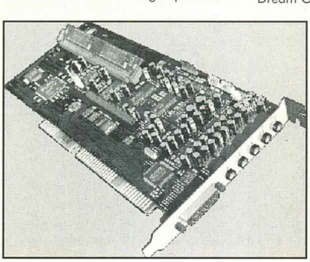


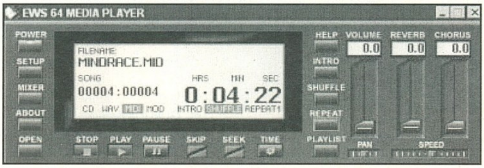
A következő kép-formátumokat képes importálni: Adobe Illustrator, CorelDraw, .CGM, .PCX, .WMF, stb., míg exportálni szintén rengeteg formátumban, mint pl. .EPS, .WMF, Photoshop 2.5, TIFF, TARGA,... Az Expression hasonló forradalmi újítást hozhat a vektor alapú rajzoló-programok terén, mint a Painter a pixel-alapúak között.

TERRATEC EWS64: A HANGKÁRTYÁK LEGÚJABB NEMZEDÉKE

A High-End hangkártyák kora beköszöntött a PC-n is. A Terratec, aki eddig jó minőségű SoundBlaster és General Midi kompatibilis kártyáiról volt híres, most az eddigi legprofibb PC-s hangkártyával lepte meg a zenélni vágyókat. Most csak a legalapvetőbb

TERRATEC PROMEDIA





tulajdonságait mutatom be a kártyának, mert a következő számban ennek a kártyának szeretném szentelni a midi-rovatot. Tehát a kártya egy valódi 64 polifonikus szintetizátort tartalmaz, melyhez egy 1 megás ROM-ban van tömörítve egy Dream GS kompatibilis hangkészlet 357 hanggal, dobkészletekkel. Emellett a kártyán található még 5 MByte RAM saját hangoknak, mely 64 megára bővíthető. A kártyán levő effek processzor a szokásos hall és reverb effektek mellett képes számos speciális effektus, mint pl. virtuális 3D hang, stb. előállítására.

A ki- és bemenetekkel sem spóroltak a kártyán: egy digitális bemenet, két digi (SPDIF) kimenet, 3 analóg be- és 2 analóg kimenet. Két független midi interface-szel rendelkezik és Extended full duplex, azaz nyolc csatorna lejátszásakor fel tud venni egy sztereo csatornát.

A kompatibilitással sem lesz gond, hiszen DOS és Windows alatt is SoundBlaster Pro és General Midi kompatibilis, valamint ismeri a DirectSound szabványt is. A kártya egyik legfontosabb újítása, hogy SCSI csatolón keresztül képes letölteni AKAI S1000 sampler hangmintáit is!! Részletesen a következő PC GURU-ban!

Charlie

Unicomp

Cégbemutató

Ha valaki visszatekint az elmúlt évre, az bizonyára egyetért velünk abban, hogy 1996 volt az az év, amely végleg bebizonyította a számítógépes játékok és a multimédia létjogosultságát. Ennek jegyében hazánkban is egyre több új cég jelent meg ezen a piacon, de a régi, nagy múltú „veteránok" közül is újítottak páran. Ezek közé a cégek közé tartozik az Unicomp kft. is, velük készült az alábbi interjú. A kérdéseket Lányi Lászlónak, a marketing managernek, és Varga Tamásnak, a multimédiás szaktanácsadónak tettük fel.

PC GURU: Milyen múltja van az Unicompnak, és mivel foglalkozott eddig?

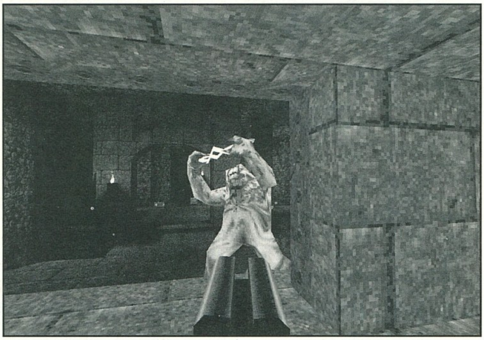
Unicomp: Nos, az Unicomp kft. Székesfehérváron alakult, 1987-ben, a fővárosi részleg pedig 4 éve indult. A cég elsődleges profilja kezdetben főleg közületi vevők kiszolgálása, és számítógép-hálózatok építése volt. Az évek során jó néhány állandó vevőre tettünk szert, és a Székesfehérvári csapat már több száz kilométernyi kábelt használt el. Emellett persze magánszemélyekkel is foglalkozunk, a pesti üzlet főleg ezt a célt szolgálja.

PC GURU: Miért éreztétek szükségét a multimédiás piacra való belépésnek?

Unicomp: Mára a számítástechnika már a mindennapok részévé vált, a munkában éppúgy, mint a szórakozásban. Úgy döntöttünk, hogy ideje nagyobb súlyt helyezni a multimédiára és a játékokra is, hisz ezek szerte a világon egyre komolyabb részét képezik a piacnak.

PC GURU: Miben nyilvánul meg nálatok a multimédia, mint üzletág?

Unicomp: Először is, játék-, és multimédia CD-ROM-ok forgalmazásában. Folyamatosan bővülő kínálatunk jelenleg elsősorban az újdonságokra épül, de akadnak régebbi sikerprogramok is. Januárban indul az Unicomp CD-klub, amellyel a rendszeres vásárlóknak kívánunk a kedvében járni.



PC GURU: Milyen szolgáltatásokat nyújt ez a klub a tagoknak?

Unicomp: A klubtagság egy évre szól, és évenként újítható. A tagok fényképes, személyre szóló tagsági kártyát kapnak, ehhez persze a kiváltáskor szükség van egy igazolványképre. Először is, a tagok 10% kedvezményt kapnak a CD-k vásárlásakor. Másodszor, aki manapság komolyan játszani akar a gépével, az kénytelen folyamatosan bővíteni azt. Ezt egy kicsit megkönnyítendő, a tagok a hardver árakból is kapnak 2% kedvezményt. Lehetőséget biztosítunk a CD-k otthoni kipróbálására is, az ár 10%-áért egy hétre. Erre egyébként igencsak szükség van, mert a szoftvercégek néha bizony igen komoly túlzásokba esnek a termékük dicséretében. Egy ismerősünk például még mindig nagyon bánja, hogy a Phantasmagoria-t választotta a Gabriel Knight 2 helyett. A kipróbálással ez elkerülhető, akárcsak az is, hogy egy megvásárolt program a vevő otthoni gépén ne működjön. Természetesen minden hasonló probléma megoldásában is igyekszünk a vevők rendelkezésére állni. Emellett havonta teljes árlistát küldünk nekik, sorsolásokat rendezünk köztük, és különleges megrendeléseket is felveszünk. Szintén a vevőket szolgálja az is, hogy a programokhoz később kiadott patch-eket és update-eket nálunk ingyen megkaphatják, sőt az új programok vásárlásánál ezt rögtön odaadjuk. Jó példa erre a Quake, amelynek az 1.06-os verziója most a legújabb, és végre így már kezeli a GUS-t.

PC GURU: És mi a helyzet a hardverrel?

Unicomp: Nos, természetesen a hardverkínálat is bővítésre kerül. Folyamatosan érkeznek az új árucikkek, például különféle hangkártyák és hangfalak, márkás grafikuskártyák, minőségi joystickek, gyors CD-meghajtók, és szintén igényesebb kategóriájú monitorok. Aki pedig igazi multimédiára vágyik, annak javasoljuk, hogy tekintse meg a Packard Bell gyártmányú gépeinket - van egy pár extra bennük.

PC GURU: Vannak még egyéb szolgáltatásaitok is?

Unicomp: Terveztük az Internet elérés és a játékok összekapcsolását, egy kis online Quake-hez, de sajnos a vonalak minősége, és a Net nappali zsúfoltsága ezt még nem teszi lehetővé, talán majd később. Az internet-tel egyébként vannak még terveink, de ezek még titkosak. Egyelőre annyit, hogy nem csak szimpla home page-ről van szó.

PC GURU: Mik voltak szerintetek 96 sikerprogramjai, és mely játékokat várjátok nagyon?

Unicomp: Talán egyetért velünk a többség abban, hogy az elmúlt évben két igazán nagy durranás volt; a Formula 1 GP 2, és a Quake.

A magunk részéről a Red Alert-ben csalódtunk egy picit, mi ugyanis többet vártunk tőle. A leginkább várt programjaink most az X-wing vs. Tie Fighter, a Monkey Island 3, és az Ultima Online-ra is nagyon kíváncsiak vagyunk. Egyébként ezeket a játékokat ki is lehet majd próbálni az üzletünkben.

PC GURU: Köszönöm az interjút, és sok sikert 97-re.

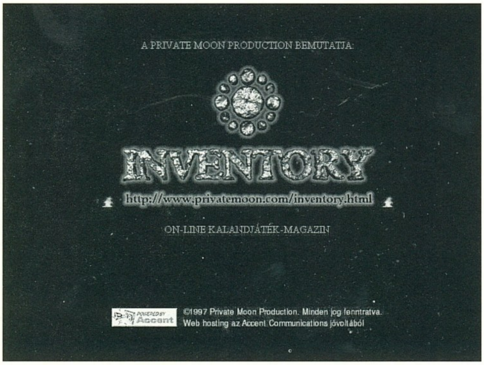
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Unicomp Kft. biztosította.

1094 Budapest,
IX. Páva u. 26.
Tel/Fax: 2174 170
8000 Székesfehérvár,
Basa u. 1.
Tel/Fax: 06-22 340-075

Inventory

Kalandjáték magazin az Interneten

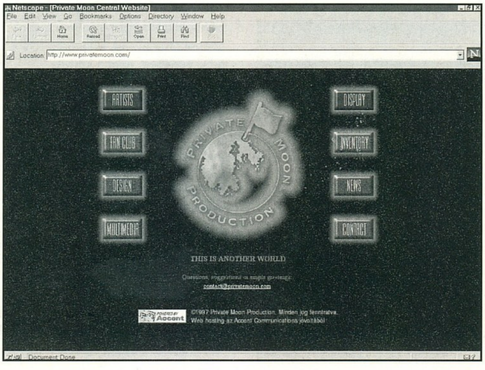


Az Internet már Magyarországon is szinte mindennapos dologgá vált. A magyar WEB-site-ok gombamódra szaporodnak, és ezek között jócskán akad néhány igen színvonalas darab is. Persze ezeket nagyítóval kell keresgélni. Nemrégiben kaptam egy fülest, hogy beindult egy új, kifejezetten kalandjátékokkal foglakozó, magyar nyelvű WEB-site a Net-en, az Inventory. Nagy kíváncsisággal kukkantottam rá, hiszen erős kétkedéssel fogadok mindenféle „magyar" próbálkozást. Aki régóta szörfözik, és lapozgatta már mondjuk a Sony, vagy a Virgin Interactive Web-oldalait, az jól tudja, mi mindent (minőséget) lehet elkövetni ebben a műfajban. Az Inventory a Private Moon Web-site-on keresztül érhető el, ahol ezen kívül persze más érdekes dolgokat is talál a kíváncsiskodó.

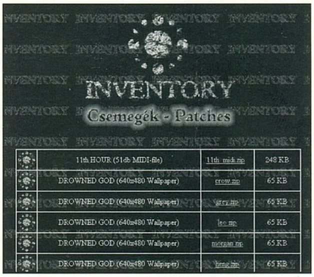
A kezembe nyomott demo CD-n még csak egy igen kezdeti állapotú .HTML file-t találtam, de ez éppen elég volt ahhoz, hogy bár kissé kacifántos úton, de eljussak az ötlet megálmodójához, a Private Moon produceréhez, Pierrot-hoz. A hosszúra nyúlt beszélgetés-bemutató alatt meggyőződtem róla, hogy az Inventory megállja a helyét a Net-en a többi Site mellett. Ez mind grafikai megjelenése, mind tartalma alapján bátran állíthatom.

A tartalmat pozitívan megítélni ugyebár csak akkor lehet, ha az ember odamegy és megtalálja amit keres. Mivel a játékismertetők, végigjátszások folyamatosan kerülnek fel az oldalakra, Pierrot szerint igazából sohasem lesz teljesen „kész" az Inventory, hiszen mindig jelenik meg majd új játék, és persze sok régi is van, amiről kellene valamiféle végigjátszást prezentálni. Ezért is lehetséges, hogy amit tegnap még nem talált az ember, az pár hét múlva lehet hogy felkerül. Ez csak idő függvénye.

Az Inventory-t több fő rész alkotja. Az ismertetőkben olvashatunk rövid, általában 1-2 oldalas néhány képpel illusztrált információt a játékokról. Itt bátran keresgélhetünk link-ek után, hiszen a legtöbbször teljes leírást is találhatunk az adott játékról. A képcsarnokban játékonként 4-6 képet találhatunk, melyek felbontása már lehetővé teszi a játék grafikai megítélését (természetesen letölthetők). A legtöbb információt a végigjátszások szekciójában találhatjuk. Itt teljes végigjátszásokat találhatunk, a szükséges helyeken képekkel kiegészítve. A szöveg a könnyebb eligazodás megkönnyítéseként (és a játék lehetőségeit figyelembe véve) a legtöbbször fejezetekre van bontva, és ahol lehet kereszthivatkozásokkal van ellátva, így könnyebben találja meg az ember a keresett pontot.



A demo szekcióban található jópár megjelenés előtt álló játék letölthető demoja, persze csak a szerényebb méretűek. Ezenfelül movie file-ok is bőven akadnak (Quicktime, AVI movie, Quicktime VR és Bubble Wiewer körbenézős). A csemegék rovatban különféle patch-eket találhatunk. Itt vannak javító-bővítő patch-ek, játékokból való Windows wallpaper-ek, egyebek. Az interjúk rovatban a játékok kiadóival, producerekkel, programozókkal készített beszélgetéseket olvashatunk. Az érkezők rovatban a két részre bontott lista az újabb és régebbi játékok címeivel az olvasót tájékoztatja a megtalálható és nemsokára felkerülő programokról.



A végére maradt az igazi meglepetés. Az Inventory-t meglátogatók részt vehetnek egy játékban, ahol eredeti játékprogramokat lehet nyerni. A feltételekről most sokáig tartana beszélni, az érdeklődők nézzenek rá az Inventory-ra, ott minden fontos info-t megtalálnak.

Végezetül áruljuk el az Inventory elérési címét:

HTTP://WWW.PRIVATEMOON.COM/INVENTORY.HTML

SAKMAN

Turtle Beach

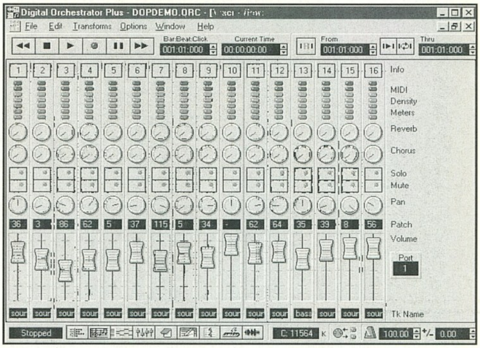
Pinnacle

A Turtle Beach jónéhány évvel ezelőtt hozta ki a Multisound nevű hangkártyáját, mely az egyik korai PC-s wavetable kártya volt a Roland-ok mellett. Az úttörő szereppel sokszor velejáró hibák nem jellemezték – kiváló volt a szintetizátora, egyedülálló minőségű digitalizáló volt rajta, jó minőségű hangkészletet tartalmazott – nemhiába lett a profi PC-s zenészek egyik elsőszámú választása, és helyi rádiók is használták. Azóta kihozott számos új hangkártyát a Turtle Beach a felső és közép kategóriában egyaránt, de ezek igazán nem tudtak felnőni a nagy elődhöz. A hangkártyák mostanában zajló generációváltásából a Turtle Beach sem akart kimaradni, így kihozta a Multisound egyértelmű utódjául szánt Multisound Pro sorozatot, melynek első darabja a Pinnacle.

A kártya könnyen installálható, mind DOS, mind Win95 alatt. Jumperrel letiltható a Plug and Play funkcionalitás, mely DOS alatti install és néhány esetben Win95 esetében szükséges- ilyenkor a kártya a jumperrel beállított címre konfigurálja be magát. A kártyához három floppy-n adnak drivereket és a szokásos multimédia software-t.

A Pinnacle-ön a Kurzweil szintetizátor chip-je, Kurzweil MASS(ies) található. A 4 MByte-os General Midi hangkészlet a 2 MByte méretű ROM-ban foglal helyet speciális Kurzweil kompresszióval – az egyes hangminták jók, szokásosan a gitárok és a fúvósok, amik kissé elmaradnak az egész készlet minőségétől. Az alap hangkészlet mellett a kártyára rakható maximum 48 MB RAM SIMM modulokkal, melybe saját hangkészleteket tölthetünk fel. A Midi interface 48 darab független midi csatorna kezelésére képes. A szintetizátor kezelésére szolgál a Synth Control Panel – itt látható a még rendelkezésre álló RAM mennyisége, itt lehet hangkészletet feltölteni, valamint az effektezés (chorus, reverb) erősségét szabályozni. Az effektek egyébként nagyon sokat dobnak a kártya hangzásán- amely nagyon szép telt és térhatású lesz tőle. A hangkészletek feltöltése elvileg tehát itt történik, de plusz hangkészletet, vagy hangkészlet készítésére alkalmas software-t az alapcsomagban még nem adtak hozzá, majd update-ként lesz.

A Pinnacle folytatja a Multisound által megkezdett hagyományokat atéren is, hogy a kártya legjobban

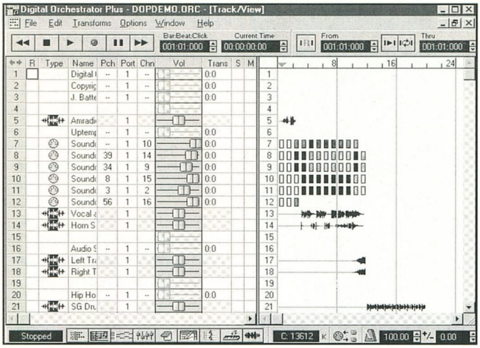


sikerült része a digi rész. Fantasztikus minőségben digitalizál és játszik le hangmintákat, a 20-bites AD/DA-nak köszönhetően, valamint Enhanced Full Duplex, mely főleg Internet-es alkalmazásoknál lehet fontos. A jel/zaj viszony nagyobb, mint – 97db, ami a legjobbnak számít a hangkártyák között. A kártyához ezenkívül a mai divatnak megfelelően kapható digitális I/O-kártya, mely révén DAT-ról vagy más SPDIF kompatibilis ki/bemenettel rendelkező egységről tudunk hangot átvenni, ill. oda küldeni. Azaz minőségromlás nélkül, digitális formátumban tudunk hangot átvenni – ez különösen fontos a PC esetében, ahol a kártya többnyire rengeteg zajt szed össze, és mindez hallható, ha az analóg kimeneten át küldjük ki a hangot.

A drivereken, mixeren és az alap multimédia lejátszón (Sierra Audio Rack) felül a kártyához adják a Wave SE II hangminta-szerkesztőt, és a Voyetra Digital Orchestrator Plus-t. Ez utóbbi a Cakewalk Pro Audio-hoz és a Cubase Audio-hoz hasonló midis program. Tulajdonképpen egy midi-sequencer és egy hard-disc recorder egyesítése, mely a midis zeneszerkesztés mellett képes direkt winchesterre hangmintákat rögzíteni és ezt a midis zenéhez szinkronizálni. A beillesztett hangminták átszerkesztésére pedig tartalmazza a fontosabb hangminta-szerkesztő funkciókat is.

A Turtle Beach Pinnacle egy jó minőségű hangkártya, mely jelenleg még egy kicsit a lehetőségek tartományában mozog. Ha megérkezik hozzá a plusz hangkészlet, és hangkészlet-készítő, akkor sokaknak lehet majd kedvező választás, hiszen így effektíven tudják kihasználni a Sampling RAM adta lehetőségeket, és emellett a legjobb digitalizáló résszel rendelkező PC-s hangkártya tulajdonosai lesznek, mellyel kiváló minőségű hangminták állíthatók elő.

Charlie



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Amecon Budapest Kft. biztosította. 1113 Budapest, Bocskai u. 42. I. 3. Tel.: 06-30 404-781 06-20 460-436

Scala
A PC-n

A Scala, akárcsak pl. a LightWave sokáig egyet jelentett az Amigával, bár kétségtelen, hogy az Amiga Scala igen nagy elterjedtsége miatt még vezető szerepet fog játszani a világ kábelcsatornáin. Végre megjelent két éves fejlesztés után a PC-Scala! A két verziót nem érdemes összehasonlítani, mert mindkettőnek a hardverből adódóan megvannak a maguk előnyei, illetve hátrányai. Jól ismerem az Amiga Scala-t és örültem, hogy a Scala Inc. bebizonyította: lehet PC-re is hasonló jó programot írni, mert nem csak hogy a megszólalásig úgy néz ki mint az Amiga Scala, hanem ugyanúgy is működik, sőt...

MI A SCALA?

A Scala alapvetően egy multimédiás program, amivel különféle szövegek, grafikák, animációk, zenék, hangok, illetve videok összekötése, szinkronizálása lehetséges. Ezenkívül prof. interaktív rendszereket nagyon egyszerűen tudunk létrehozni, sugárzási idejüket meghatározni.

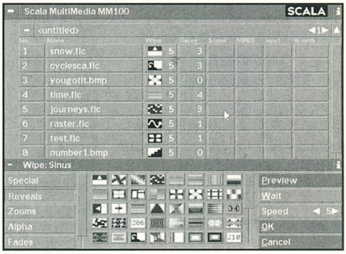
A PC-Scala három programcsomagból áll. A MultiMedia MM100, InfoChanel IC100 és a MultiMedia Publisher PB100. Ezek különféle felhasználási területekre vannak „kihegyezve", mert míg a MM100-at főleg konferenciákhoz és üzleti bemutatókhoz ajánlják, addig az IC100-at kábel TV-k, szállodák, belső információs csatornák és kirakati reklámok elkészítéséhez használható. A PB100 pedig a MultiMedia produkciók, TV-k számára lehet a tökéletes megoldás.

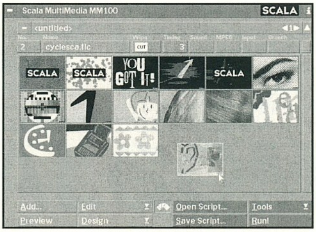
Bemutatók készítése – A különféle grafikák, animációk, szövegek és hangok kombinálásával, összekötésével prezentációs műsorokat készíthetünk. A képek és a szövegek megjelenítését kombinálhatjuk, amihez 250 effekt áll rendelkezésre.

Interaktív információs rendszerek – Biztos mindenki látott már a Postán információs számítógépet. Ilyen „ujj-nyomkodós" rendszert Scala-val igen egyszerűen elkészíthetünk, csak a megfelelő kapcsolókat (buttons) kell létrehozni és hozzárendelni az eseménysorozatot. Vezérlése történhet akár kézzel (touch pad, touch monitor) is.

Videok feliratozása – Feliratozáshoz számtalan betűtípus és effekt áll rendelkezésünkre, minőségét a video keverőkártyánk határozza meg.

Kábel TV – a sugárzott műsort (akár többet is) dátum és idő szerint pontosan időzíthetjük (Shedule EX). Több gép összekötésénél (Connection EX) kialakítható a ScalaNET és Master/Player arhitektúra.

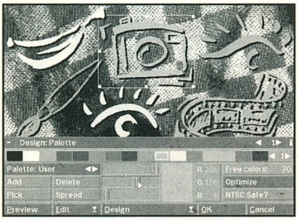




A SCALA CSALÁD TOVÁBBI JELLEMZŐI.

MMOS (Multi Media Operating System) object-orientált felület, Scala Script nyelv (speciális MultiMediás nyelv), és hozzá a tartozó Script Player ami a kész „műsor" lejátszásához használható anélkül, hogy magára a Scala-ra szükségünk lenne. A nyelv megtanulása szükségtelen, mert a „műsor"- tervezés teljesen a Point-and-Click stílusra épül.

Mint említettem a PC-Scala ugyanazon az elven és felületen működik mint az Amiga Scala, így a programot ismerőknek az átállás semmiféle gondot nem okozhat. Megmaradt a program moduláris felépítése, pl. Scala EX és ismerősek lesznek a Scala Wipes, Snapload, Buttons és Shuffer menük is.



FELHASZNÁLHATÓ ADATFORMÁTUMOK

Grafika: BMP, GIF, IFF, JPEG, PCX, Photo CD, PNG,TIFF
Hang: MIDI, WAV, CD-Audio
Animáció: FLC, FLI
Video: MPEG (MPEG kártyával)
Font: TrueType®, ScalaType

A TureType fontokat át kell konvertálni ScalaType formátumra a mellékelt fontkonverter programmal.

HARDVER

Az ismertebb VGA kártyák, Sound Blaster sorozat, illetve MPU401 (GM), MPEG kártyák, valamint NTSC/PAL Composite/S-video kártyák, Video overlay kártyák.

Szeretném külön és hangsúlyozottan kiemelni a PC-Scala meglepően gyors képernyő kezelését, a 250 féle valós idejű video effektet (Wipes) és a ScalNET Master/Player arhitektúrát.

A PC-Scala érdekessége, hogy DOS program, de installálható Windows 3.1, Windows 95, OS/2 Warp környezet alá is. Nagyon sok mindent lehetne írni erről a nagyszerű programról, és talán idővel folytatjuk, addig is a felmerülő kérdésekre nagyon szívesen válaszolok.

A szoftvert árusító Kissat Electronic többféle szolgáltatást és garanciát is nyújt a termék mellé, pl. ingyenes szoftverkezelés betanítás, ingyenes technikai hotline. Ezentúl komplett hardvermegoldásokat is ajánl, valamint plusz szolgáltatásként a meghosszabbított hardver garancia, és az általánydíjas szoftver upgrade garancia (ingyenes upgrade betanítással) is igényelhető.

A cég az érdeklődők részére ingyenes, részletes ismertető anyagot és demo CD-t küld.

A programot a Kissat Electronic bocsájtotta rendelkezésünkre. (Budapest, Pehtneházy u. 47-51. Tel./Fax: 129-5480)

ComputerBooks

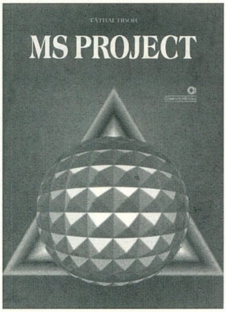
Legújabb kiadványai

„VISUAL" ADATBÁZIS-KEZELŐK OBJEKTUM-ORIENTÁLT PROGRAMOZÁSA

XBASE vagy SQl adatbázis-kezelés? Vizuális programfejlesztés? Hagyományos vagy Objektu-orientált programozás? Client-Server architectúra? Ezek a kérdések merülnek fel mostanában azokban, akik adatbázis-kezeléssel foglalkoznak. Nem véletlen persze, hogy a döntés mára vált igazán fontossá. Követelménnyé vált, hogy a sokféle formátumban tárolt adatokat egy-egy rendszer képes legyen kezelni. Ezt a RDD Technology. Ehhez megjelentek az ODBC driverek, melyeken keresztül ezeket az állományokat el lehet érni, és PC-s környezetben is teret nyert az egységes műveleteket definiáló nyelv, az SQL. Az e könyvben tárgyalt rendszerek: Visual dBASE, Visual FoxPro, Visual Objects már rendelkeznek ezekkel a lehetőségekkel, ha tehát ki akarjuk aknázni a bennük rejlő lehetőségeket, élnünk kell velük!

MS PROJECT

A projekt tervezést és irányítást támogató programcsomagok iránti

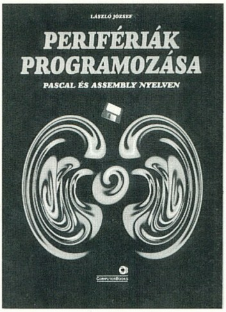


érdeklődés világszerte nő. A társadalmi-gazdasági változások, melyek országunkban az utóbbi években végbe mentek, nálunk is előmozdították a projektirányítási módszerek elterjedését. A Microsoft Project programcsomag jól felhasználható egy projekt szerteágazó feladatainak áttekintésében, ütemezésében, a döntések előkészítésében. Már az előkészítő munkáknál jelentős szerephez juthat a feladatok lebontásánál, rendszerezésénél, a részfeladatok, a résztvevő szervezetek kapcsolatainak meghatározásánál, a felelősségi- és hatáskörök tisztázásánál.

PERIFÉRIÁK PROGRAMOZÁSA PASCAL ÉS ASSEMBLY NYELVEN

Adott munkánk eszköze a számítógép. Mindannyiunkban felmerül a kérdés: mennyire is kell ismernünk ahhoz, hogy ki tudjuk használni a lehetőségeit?

Elsőként megnézzük magát a PC-t, néhány nélkülözhetetlen lexikális adatot, amelyeket a későbbiekben felhasználunk. Utána egy kis Pascal-assembly ujjgyakorlat következik, néhány példán keresztül bemutatjuk,



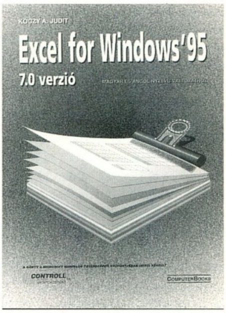
hogy hogyan használhatjuk az assembly betéteket, milyen módon tudunk 32 bites kódrészeket is beépíteni programjainkba. Majd következzenek a fontosabb perifériák: a rendszeróra, a billentyűzet, az egér, a soros és a párhuzamos port. Megnézzük hogyan is működnek, mi mindent lehet csinálni velük.

WORLD FOR WINDOWS'95 7.0 VERZIÓ

A WinWorld általános célú szövegszerkesztő, azaz egyszerű levelek készítésétől kezdve egészen bonyolult tudományos könyvek megírására is alkalmas. Ennek megfelelően nem biztos, hogy tanuláskor, különösen eleinte, szükség lesz könyvünk minden sorának végigböngészésére. Ki lehet hagyni egyes fejezeteket, pontokat, későbbre halasztva azok megtanulását. Előbb-utóbb Ön is rá fog jönni, hogy szinte lehetetlen egyszerre megtanulni a egészet, menet közben sokat kell gyakorolni és próbálgatni. Könyvünk részben tankönyvnek készült, másrészt tárgymutató és hivatkozások segítik elő kézikönyvszerű használatát.

EXCEL FOR WINDOWS'95 7.0 VERZIÓ

A könyv a népszerű táblázatkezelő program, az Excel legújabb változatának kézikönyve és tankönyve. A könyv három részből áll: az első rövid fejezet az elektronikus táblázatkezelés lényegét ismerteti a még kezdők számára, a következő - szintén nekik szóló - részben egy egyszerű táblázaton keresztül mutatjuk be a legfontosabb lépéseket. E fejezetekben nem törekedtünk teljességre, azt a könyv további fejezeteinek szántam; amelyekben az egyes funkciók köré csoportosítva tárgyaljuk a program lehetőségeit.



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a könyveket a ComputerBooks biztosította.

1026 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12. Tel.: 175-1564, 175-3591

SCI-FI -FANTASY SZEREPJÁTÉK - ŰRHAJÓZÁSI

kiállítás, találkozó és vásár
február 28. 17.00-tól március 2. 19.00-ig
a Csokonai Művelődési Házban
1153. Budapest, Eötvös u. 64-66.
(megközelíthető a Mexikói úttól a 25 -ös busszal, vagy a Bosnyák tértől a 70 -es busszal)

Meghívott vendégek:

Schuminszky Nándor, Magyari Béla, Zombori Ottó, Lőrincz L. László, Nemere István, Nemes István író-olvasó találkozó, Dr. Szilágyi Mária, Egeli György, Kódex
X-Akták, Színes UFO Magazin, Káosz Galaktika, és Túlélők Földje Baráti Kör találkozója

Folyamatos programok: képzőművészeti és filmplakát kiállítás, makettek, űrhajózási kiállítás, fantasy kártyaverseny, Internet, számítógépes játékok, vetélkedő
Belépőjegy: felnőtt 100 Ft., diák: 70 Ft.

A rendezvényre céges és magán kiállítók jelentkezését várjuk!

Bővebb felvilágosítás a Csokonai Művelődési Házban
Urbán Szilviánál Tel.: 307-6191, 307-7285

3D GAMES

A kiadvány egyedülállóként megpróbálja a 3D-s játékok világát bemutatni az érdeklődőknek 11 programon keresztül. A CD-n olyan programokat találhatunk a játékokhoz, melyek kiegészítik, vagy éppen kijavítják azok hibáit. Nagy részét a közölt anyagoknak a játékokhoz készült extra pályák teszik ki, melyeket szabadon használhatunk a saját verziónkhoz. A CD elkészítésénél a Quake és a Duke Nukem 3D kiemelt szerepet kapott a programok között. Következzen most egy korántsem teljes felsorolás a CD tartalmáról:

Quake - 154 pálya, 96 pályatervező és egyéb program, 191 QuakeC program, 30 kimentett demo, leírások
Duke Nukem 3D - 205 extra pálya - 22 editor, Music+Textures file-ok, cheat-ek, ismertetők
Descent - 454 pálya, 6 editor
Descent2 - 515 pálya
Dark Forces - 27 pálya, editorral, leírások
Heretic - 206 pálya
Hexen - 141 pálya
és még sok más...

A közölt kiegészítőkkel teljesen új pályákat, egy más világot tervezhetünkmagunknak kedvenc játékunkhoz, úgy hogy a játék grafikáját és hangjait is megváltoztatjuk.

Rendeld meg most kedvezményesen a kiadónál 1980,- Ft helyett 1790,- Ft-ért a CD-t!

Talizmán Szolgáltató Bt.
Budapest Pf. 72
1550

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Te/Fax: (92) 315-826 Mobil: 06 (20) 266-686
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

Komplett számítógépek igény szerinti összeállításban
Nyomtató, scanner, modem, multimédia kiegészítők
Alkatrészek, kellékek, kiegészítők
Számítógépek bővítése, felújítása rövid határidővel

Lakás, üzlet, irodai riasztóberendezések
Felmérés, tervezés, kivitelezés, karbantartás
Alkatrészek, szerelési anyagok

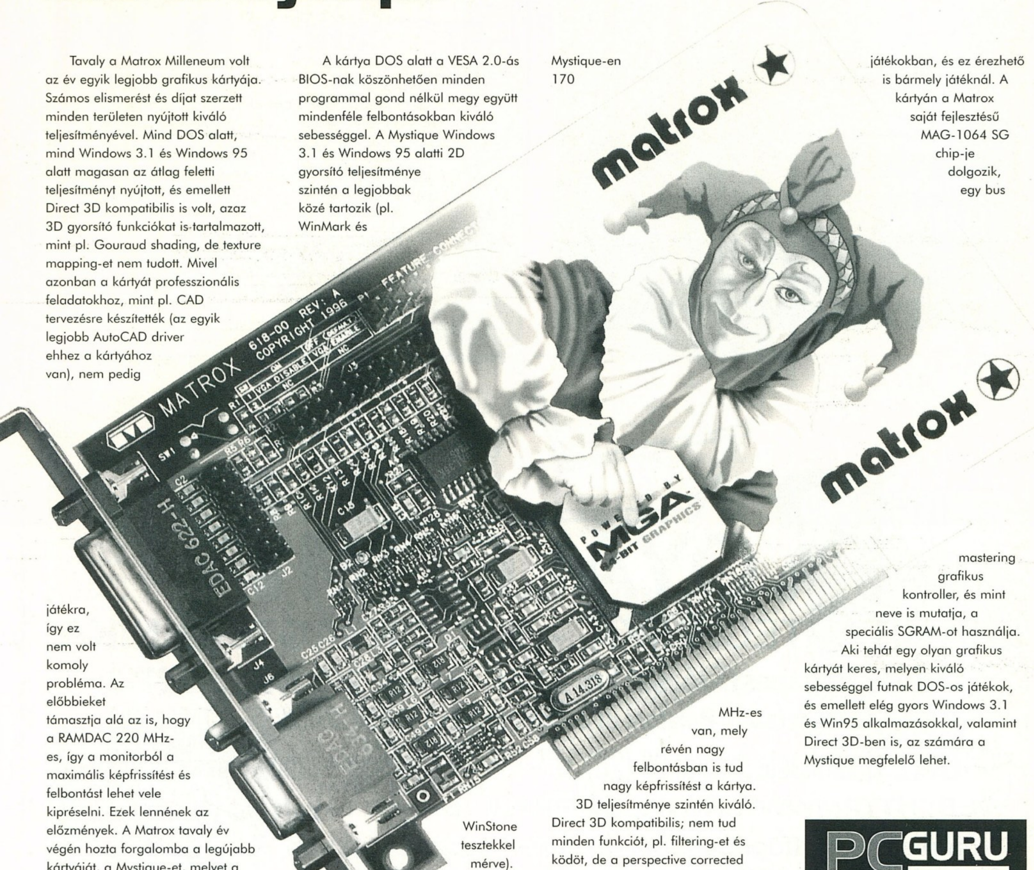
Pixel hírek

Matrox Mystique

Tavaly a Matrox Milleneum volt az év egyik legjobb grafikus kártyája. Számos elismerést és díjat szerzett minden területen nyújtott kiváló teljesítményével. Mind DOS alatt, mind Windows 3.1 és Windows 95 alatt magasan az átlag feletti teljesítményt nyújtott, és emellett Direct 3D kompatibilis is volt, azaz 3D gyorsító funkciókat is tartalmazott, mint pl. Gouraud shading, de texture mapping-et nem tudott. Mivel azonban a kártyát professzionális feladatokhoz, mint pl. CAD tervezésre készítették (az egyik legjobb AutoCAD driver ehhez a kártyához van), nem pedig játékra, így ez nem volt komoly probléma. Az előbbieket támasztja alá az is, hogy a RAMDAC 220 MHz-es, így a monitorból a maximális képfrissítést és felbontást lehet vele kipréselni. Ezek lennének az előzmények. A Matrox tavaly év végén hozta forgalomba a legújabb kártyáját, a Mystique-et, melyet a játékosok igényeinek megfelelően terveztek. Azóta a különböző teszteken sorra a legjobbak között szerepelt, sőt számos alkalommal meg is nyerte azokat. Mik teszik ilyen népszerűvé? Alapvetően, hogy minden területen gyors és emellett még olcsó is.

A kártya DOS alatt a VESA 2.0-ás BIOS-nak köszönhetően minden programmal gond nélkül megy együtt mindenféle felbontásokban kiváló sebességgel. A Mystique Windows 3.1 és Windows 95 alatti 2D gyorsító teljesítménye szintén a legjobbak közé tartozik (pl. WinMark és WinStone tesztekkel mérve). A kártya RAMDAC – ja szintén nagyon jó – míg a konkurencia többnyire 135 MHz-eset használ, addig a Mystique-en 170 MHz-es van, mely révén nagy felbontásban is tud nagy képfrissítést a kártya.

3D teljesítménye szintén kiváló. Direct 3D kompatibilis; nem tud minden funkciót, pl. filtering-et és ködöt, de a perspective corrected textúrázást, átlátszó textúrákat, MIP mapping-et és Gouraud árnyékolást igen, és azokat viszont sok más 3D gyorsító kártyánál gyorsabban végzi. A kártya tervezői állítása szerint inkább lemondtak néhány említett plusz funkcióról, hogy magasabb frame-rate-et érjenek el a játékokban, és ez érezhető is bármely játéknál. A kártyán a Matrox saját fejlesztésű MAG-1064 SG chip-je dolgozik, egy bus mastering grafikus kontroller, és mint neve is mutatja, a speciális SGRAM-ot használja. Aki tehát egy olyan grafikus kártyát keres, melyen kiváló sebességgel futnak DOS-os játékok, és emellett elég gyors Windows 3.1 és Win95 alkalmazásokkal, valamint Direct 3D-ben is, az számára a Mystique megfelelő lehet.



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

NAGY ÉV VÉGI COMPO SORSOLÁS

Év közben egy kicsit rendetlenek voltunk (meg persze mindig annyi program volt, hogy nem fértünk el), így csak most van rá módunk, hogy leírjuk a múlt év nyerteseinek a listáját. Persze a boldog nyertesek már régen használják, vagy éppen nézegetik nyereményeiket, hiszen természetesen az ajándékokat, már réges-régen megkapták. Csak a rend kedvéért álljon itt egy felsorolás a nyertesekről és a nyereményekről:

96/3-AS SZÁM

Microsoft compo

1 db Microsoft Natural Keyboard - Nagy Balázs Budapest
1 db Microsoft Mouse - Jó Ádám Nagykanizsa

96/4-ES SZÁM

Microsoft compo

1 db Microsoft Natural Keyboard - Lónyai Tünde Kiskunhalas
1 db Microsoft Mouse - Takács Gábor Budapest

Wing Commander IV compo

1 db eredeti WCIV - Nagy Imre Diósd
1 db polo - Kiss Richárd Budapest
Tóth Rita - Budapest
Balázs Károly - Nyékládháza
Urbán Attila - Fót
Nádasi Lajos - Budapest
Szabó Zoltán - Pécs
Buda Gábor - Balatonakarattya
Kovács Zoltán - Tiszalak
Henyisz Tamás - Budapest

96/5-ES SZÁM

Microsoft compo

1 db Microsoft Natural Keyboard - Bérces Roland Budapest
1 db Microsoft Mouse - Horváth László Kecskemét

96/6-ES SZÁM

Microsoft compo

1 db Microsoft Natural Keyboard - Való Béla Budapest
1 db Microsoft Mouse - Herczeg András Budapest

Kingdom 'O Magic compo

1 eredeti program - Nagy Krisztián Budapest
1 demo CD - Rőfös Zoltán Sopron
Kőnig Zoltán - Budapest
Joó Imre - Ózd

Duke Nukem compo

1 eredeti program - Varjú János Budapest
Mihálka László - Budapest
Gerse József - Győr
Roza Lajos - Budapest
Szabó László - Nagykáta

Internet játék

1 db internetes CD - Berecz Béla Budapest
Zolnai András - Göd
Morócz László - Pécs
Seres Zoltán - Mátészalka
Grósz Lajos - Budapest
Harangozó Csongor - Pécs
Csele Balázs - Budapest
Miszlai Ádám - Budapest
Nagy Zoltán - Budapest
Csécsi Mihály - Budapest

96/7-ES SZÁM

Settlers II compo

1 db eredeti program - Dél Gábor Budapest
Kisfaludy Miklós - Pécs
Herjeczky Máté - Budapest
Freiler Béla - Debrecen
Eszterházy Aurél - Kőszeg

Shellshock compo

1 db eredeti program - Szavolyai Henrik Szentgotthárd
Fehér Gábor - Budapest
Takács Tünde - Budapest
Katalin Keri - California/USA
Csele Balázs - Mohács

Internet játék

1 db internetes CD - Takács Béla Budapest
Gerse András - Göd
Való László - Pécs
Herceg Zoltán - Gyöngyös
Nagy Lajos - Budapest
Horváth Balázs - Pécs
Kőnig Balázs - Gödöllő
Ló Ádám - Kisvárda
Orosházi Zoltán - Budapest
Huge Lajos - Budapest

96/8-AS SZÁM

Gender Wars compo

1 db eredeti Gender Wars program - Nagy István Budapest
Lomniczy Katalin - Budapest
Szabó Gábor - Győr

Fast Attack compo

1 db eredeti Fast Attack - Róna Béla Budapest
Jánossi Tamás - Budapest
Nagy Olivér - Balassagyarmat

96/11-ES SZÁM

Kártyarovat

poszter - Árvai Gábor Budapest
Morocz János - Budapest
Németh Miklós - Kaposvár

Hind compo

ajándékcsomag - Tóth Roland Budapest
Király Miklós - Zalaegerszeg
Lenkei Balázs - Debrecen

ID4 compo

ajándékcsomag - Venczel Hajnalka Budapest
Molnár Viktor - Pécs
Farkas Róbert - Gödöllő

96/12-ES SZÁM

Filmrovat

ajándékcsomag - Fazekas Norbert Budapest
Bán Lajos - Budapest
Kiss János - Marcali

Red Alert compo

1 db eredeti játék - Kohuth János Budapest
Menyét Lajos - Pécs
Müller Gábor - Tata
Hajnal Tamás - Budapest
Sárközi Gabriella - Budapest

Kártyarovat

ajándék - Tóth Miklós Budapest
Pál András - Budapest
Körmendi Béla - Komló

A beküldött kivágós játék és a hozzá csapott + compo még nem lett kiértékelve, ezt a következő számban közöljük.

Minden kedves nyertesünknek még egyszer gratulálunk!

GURU Team

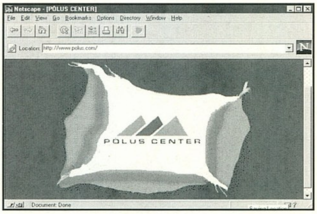
Internet

Szörfözés

Halihó hölgyeim és uraim, örömmel üdvözöllek benneteket a '97-es év első internetes túrkálójában. Remélem senkinek nem ment el a kedve a netezéstől a sok hó, a hideg és a telefon tarifaemelésének hatására sem, bár ami ez utóbbit illeti, eléggé nagyra sikerült idén. Csak felhívom rá minden modemezőnek a figyelmét, hogy a tévében emlegetett kb. 20 százalékos emelés az éjszakai életet élők esetében nem éppen valós, ugyanis az éjszakai tarifa a valóságban több mint 70 (!!!) százalékkal emelkedett. Aki nem hiszi, számoljon utána. Köszönőleveleket a **www.matav.hu** oldalon keresztül lehet írni, esetleg nem árt németül, hogy az új tulajdonosok is jól értsék... Ám most felejtsük el kicsit életünk megédesítőit és nézzük mi az amit ebben a hónapban érdemes esetleg megnézni.

Legelőször is mindjárt olyan témát említenék, ami kicsi szívem egyik csücske. Természetesen emulátort fogok ajánlani, ám szokásomhoz híven most nem VIC20-ast (pedig kettő is van már azon kívül amit írtam), hanem a Commodore egy másik, hazánkban hihetetlen nagy karriert befutott, ám nyugaton irdatlanul nagyot bukott gépét, a Plus 4-est újra életre keltő programot. A **www.scotch.demon.co.uk** címre kell bekukkantani érte, innen elhozható a program, valamint a működéséhez feltétlenül szükséges ROM-ok is. Van néhány program is, de igazából programért a már részemről is említett **ftp.funet.fi** ftp sitera kell bekopogtatni a **/pub/cbm/plus4** könyvtárba. Meglepően sok magyar konvertálást fogunk találni. Jut eszembe, ha esetleg fel szeretnénk frissíteni a Plus4-es ismereteinket, akkor a fentebb említett web oldalon mindenféle egyéb hasznos info (memóriatérkép, I/O címek, programozási útmutató, stb) található. El kell még mondanom, hogy köszönet illeti Geo Logic fedőnevű ismeretlen ismerősömet, aki a FidoNet-en levő egyik levelezési területen adta tudtomra az emulátor létezését. Ha esetleg ti tudtok valami hasonló helyről, nem baj ha megírjátok nekem.

Most pedig más. Mégpedig a jelen, azaz térjünk vissza legkedveltebb vindovsunkba, most éppen mindegy, hogy NT, 95 vagy 3.x amelyikbe szerelmesek vagyunk. Hm, talán kevesen hiszitek el, de még a vindovst is lehet jobbá tenni (bizonyám!!!), mégpedig egy jó file manager segítségével. Sokan a Disk Navigátort, a Volkov vagy Norton Commandert használják Win alatt DOS ablakban, ami nem éppen a legjobb megoldás. Ezért most felhívom mindenkinek a figyelmét a Windows Commanderre, ami tökéletes NC klón vindovs alatt, és mindent tud amit tudnia kell. Többek között kezeli az NT/95 hosszú fileneveit, tud belenézni archív fájlokba (sőt zip-et saját maga kezel), meg még ezernyi dolgot tud amit itt nem írok le mert ez a cikk nem erről szól. Elhozni a **www.ghisler.com** címről lehet, kb. 850 k zipelve. Ja, és esetleg a régi felhasználók is elvándorolhatnak ide, egyrészről, hogy felfrissítség a bookmart bejegyzést mert nemrégiben változott meg a cím, másrészről pedig 1996. december 31.-én megjelent a 3.01-es verzió.

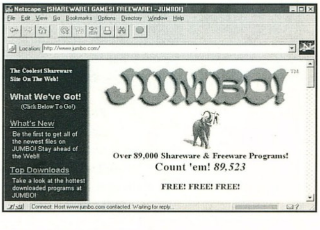


Akik esetleg nem valamelyik vindovsban szeretik leélni életük nagy részét, hanem például az OS/2-t részesítik előnyben (meg tudom érteni), azoknak is ajánlok egy kellemes helyet mindenféle hasznos cucc beszerzésére. A **www.musthave.com** határozottan olyan helynek tűnik számomra (az is), melyet minden ősfél felhasználónak bookmarkosítania kell, mondjuk a Netscape Navigator OS/2 verziójában, hiszen már ez is van csak kicsit kevesebb körülötte a felhajtás. És mi az ami ezen a web helyen található? Nagyjából minden. Utilitik, archiválók, kommunikációs programok, diszk segédprogramok, filekezelők, fixek meg még ezerféle stuff, nincs kedvem leírni mindent, nézzétek meg. Illetve még valamit megemlíteték, nevezetesen, hogy további ftp linkeket is találunk itt ahol tovább folytathatjuk programbeszerzéseinket.

Jut eszembe beszerzés meg ilyesfélék. Nem tartozik szorosan a számítógépes témához, de a nemrég nyílt Pólus Centernek van egy internetes szervere (**www.polus.com**), ahol ugyan beszerezni még sok mindent nem tudunk, hiszen interneten keresztül vásárolni kis hazánkban még náluk sem lehet, de legalább megtudjuk, hogy melyik céget hol keressük. A szerver tartalma jelenleg, hogy úgy mondjam elég sivár, remélhetőleg később fejlődik.

Végezetül a **www.jumbo.com** fedőnevű shareware bányát ajánlanám még ahova szerintem nem árt bekukkantani. Csak néhány terület étvágygerjesztőnek: game, java, utility hegyek, internetes szoftverek, Netscape és Adobe pluginok, multimédia szemfényvesztések és egyebek. Ami még használhatóvá teszi ezt a helyet az az, hogy itt operációs rendszer szerint is szét vannak válogatva a cuccok, úgymint Win95/NT/3.x, DOS, OS/2, Mac, Linux. Valamint az sem éppen elhanyagolható tény, hogy elég sok stuff van itt fent. Amikor ezt a cikket írom, több mint 89000 volt és szépen gyarapodik. Szerintem a következő hónapig ellesztek ezzel. Na pá mindenkinek, kellemes downloadot és telefonszámlát kívánva maradtam továbbra is a

Brazil



INTERNET AKCIÓ!

CSATLAKOZZ MOST A HÁLÓZATHOZ, KÉT HÉTIG A VENDÉGÜNK VAGY, HOGY ELDÖNTSD, ÉRDEMES-E ELŐFIZETNED.

- **LEVELEZŐ** DÍJCSOMAG **650FT+ÁFA**
- **MINIMUM** DÍJCSOMAG **1900FT+ÁFA** {NAPI 40 PERC, EFÖLÖTT 2FT/PERC}
- **KORLÁTLAN** DÍJCSOMAG **4800FT+ÁFA**
- **CSALÁDI** DÍJCSOMAG **5900FT+ÁFA** {KORLÁTLAN + 4 EMAIL CÍM}
- **VÁLLALKOZÓ** DÍJCSOMAG **7800FT+ÁFA** {KORLÁTLAN + 4 EMAIL + HOMEPAGE}

· 33600BPS USROBOTICS MODEMEK
· 24 ÓRÁS ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
· TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK
{4 ÜGYFÉL: -40% 7 ÜGYFÉL: -100%}
· MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HOMEPAGE

JELENTKEZZ MÉG MA!
ALARMIX HUNGARY
☎:319-5065,30/420-010 :sales@alarmix.net

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

NYITVATARTÁS: H-P : 12-20
SZ : 10-18
V : 10-15

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:
- Az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- Barátoddal akár hálózatban is játszhattok (QUAKE, DUKE3D, Z, C-C)
- CD vásárlás esetén minimum 10% kedvezményt kapsz
- Az ár 10%-áért a CD-t egy hétig otthon tesztelheted
- Havonta ingyenes tájékoztatót kapsz
- Vidékre csomagküldés

C&C BAJNOKSÁG!

ELSŐ DÍJ EGY EREDETI RED ALERT!
RÉSZLETES TÁJÉKOZTATÓT A KLUBBAN KAPHATSZ SZEMÉLYESEN, VAGY TELEFONON.

Game Port-téka

PC CD-ROM Játékok Multimédiás szoftverek óriási választékban!

A kiválasztott programot hazaviheted, kipróbálhatod!

Nálunk mindig megtalálod kedvenc játékaidat!

XI. Fehérvári út 103.
(a 47-es villamos Etele úti megállójánál)

Tel: 06 20 263-957

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TÓL!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 oem
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 6x-os, 8x-os, 10x-es, külső és belső, SCSI és IDE, nagy választék

HANGFALAK: 7, 12, 25, 40, 80, 120, 150, 240W-os aktív hangfalak

CD ÍRÁS
800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbizható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

2x120W aktív hangfal + táp	5.760,-
2x160W aktív hangfal + táp	6.560,-
MWAVE 28800 FaxModem+ hangkártya + üzenetrögzítő	18.240,-
14400 Fax-Modem kártya	7.200,-
33600 Fax-Modem kártya	15.840,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videokazira)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-
Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
Gravis Ultra Sound 16 oem	9.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
8x-os sebességű Sony CD drive	18.000,-
S3 Trio 64 V+ 1 MB PCI SVGA kártya	5.600,-
17" ProView SVGA Monitor	77.600,-
1,3 GB Seagate IDE Winchester	31.200,-
3,2 GB Quantum SCSI Winchester	59.840,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Magic the Gathering

Alapozó ③

Szerintem (legalábbis remélem), már hónapok óta játszik mindenki, de azért én rendületlenül folytatnám...

A VARÁZSLÁS ALAPJAI

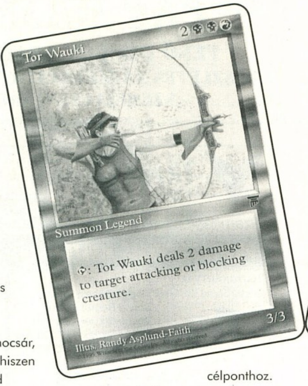
A varázslatok megidézési költségét a lapok jobb felső sarkában látható manaszimbólumok jelölik. Az öt különböző manatípust természetesen öt eltérő jel szimbolizálja. A varázslatok szintelen manaszáma bármilyen típusú manából kifizethető. A varázslat létrejöttéhez természetesen a teljes összeget ki kell fizetned. Tehát pl. ha a lap jelölése szerint a megidézési költség 2RR, akkor a két vörös mana mellett további két bármelyik színű mana megfelel a spell létrehozásához.

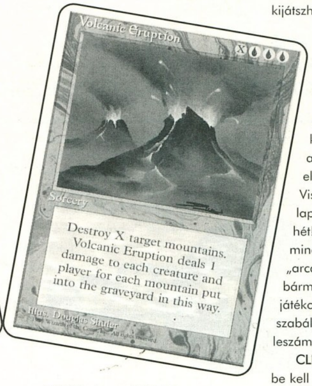
Lássuk, érted-e a dolog lényegét! Mi a különbség e két megidézési költség között: 2U és 1UU? Ha a játékban lévő területlapjaid típusa mindössze egyetlen sziget és mondjuk öt mocsár, akkor a különbség egyértelmű, hiszen csak a 2U költségű spell-t tudod megidézni, hiszen nincs két szigeted, ami a második költség kifizetéséhez kellene.

Bármelyik varázslat, melynek költsége több színű manát is tartalmaz (pl. 1BUW) multicolor, azaz többszínű (a példa szerinti lap tehát egyaránt számít feketének, kéknek és fehérnek). Ez fontos lehet például a sebzés forrásának színénél, de a bizonyos színekhez kapcsolódó bónuszoknál is.

Előfordulhat, hogy a lap megidézési költségében X szerepel. Ezt mindig bármilyen színű vagy színtelen manából is kifizetheted. Hogy az X értéke mennyi, az a varázslat leírásából kiderül, de X sosem lehet 0. Pl. a Disintegrate spell költsége XR, és a szövegablakban többek között ez olvasható: deals X damage to any target creature or player (X sebzést visz be bármely célkreatúrának vagy játékosnak). Tehát ha pl. költségként négy bármilyen színű manát és egy vörös manát fizetsz ki, akkor az általad választott célpont négy sebzést kap.

Ezzel el is jutottunk a varázslat másik fontos eleméhez, a valós, legális célponthoz.





Meglehetősen sok spell nem jöhet létre adott célpont nélkül. Pl. egyetlen Enchant Creature típusú spellt sem használhatsz, ha nincs lény (creature) a játékban. Ugyanígy nem használhatsz pl. egy olyan spell-t, ami megsemmisítene egy vörös permanenst (destroy target red permanent), ha nincs ilyen a játékban. Esetleg csinálj egyet, hm?!

Később tovább boncolgatjuk a varázslás részleteit, most azonban térjünk át egy kicsit valami másra.

A KÖR FÁZISAI

A Magic-ben minden játékos köre hat részből áll, ezeket fázisoknak nevezik. Nem feltétlenül kell mindegyik fázisban tenned valamit, de attól még az adott fázis létezik és törvényszerűen bekövetkezik. Ez a hat fázis a következő:

* Untap, azaz visszaforgatási fázis.
* Upkeep, azaz fenntartási fázis.
* Draw, azaz húzási fázis.
* Main, azaz fő fázis.
* Discard, azaz dobási fázis.
* Cleanup, azaz „tisztulási" fázis (minden kör végéig tartó effect ekkor megszűnik).

UNTAP phase. A köröd a visszaforgatási fázissal kezdődik. Ekkor minden elforgatott lapod (néhány kivételes esettől eltekintve) visszafordul.

UPKEEP phase. A fenntartási fázisban csak akkor kell bármit is tenned, ha olyan lap van a játékban, ami ekkor bármilyen költséget vagy egyéb effektet kíván tőled. Ezt mindig a lapokon találod. Ha nincs ilyen a lap a játékban akkor semmit sem kell tenned.

DRAW phase. A húzási fázisban a Library, azaz a könyvtárad legfelső lapját húzod fel. Ha nincs több lap amit felhúzhatnál, vesztettél (függetlenül lényeid és életpontjaid számától!).

MAIN phase. Ez a köröd fő fázisa, melyben a következőket teheted, bármilyen sorrenben:

* letehetsz egy területlapot,
* egyszer támadhatsz,
* varázsolhatsz.

Varázsolhatsz sorcery, enchantment, artifact és summon spelleket bármikor, kivéve a csata idejét. Harc közben kizárólag instant, interrupt és mana source varázslatok használatára van lehetőség! Amíg elég manád van, bármelyik spelledet kijátszhatod, a körönkénti varázslatok számát csupán manád mennyisége szabja meg.

DISCARD phase. Ha a fő fázis végén a kezedben több mint hét lap van, akkor a dobási fázisban dobnod kell. Hétnél több lap nem lehet a kezedben (persze előfordulnak kivételes esetek...). Viszont nem dobhatsz, ha lapjaid száma nem több mint hét! A graveyard (temető) lapjai mindig nyitottak, azaz a lapok „arccal" felfelé kerülnek bele. Bárki bármikor átnézheti bármelyik játékos temetőjét, sőt még az új szabályok szerint a Library lapjait is leszámolhatja!

CLEANUP. A köröd végét mindig be kell jelentened, ugyanis lehet hogy ellenfeled még kíván ekkor valamit tenni vagy varázsolni. Ha ez is megtörtént MINDEN lény (nem csak a Tied!), aki túlélte a kört felgyógyul és a kör végéig tartó effektek megszűnnek. Fast effectek használtára nincs lehetőség!

Ennyit mára, pontosabban erre a hónapra. A hírek nem fért ide, de a lényeg úgyis csupán annyi, hogy mire ezt olvassátok, remélhetőleg megjelenik a Visions kiegészítő!

Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

Támogatónk ezúttal csak elviekben volt. Jómagam szívesen várom leveleiteket és észrevételeiteket a rovattal kapcsolatban.

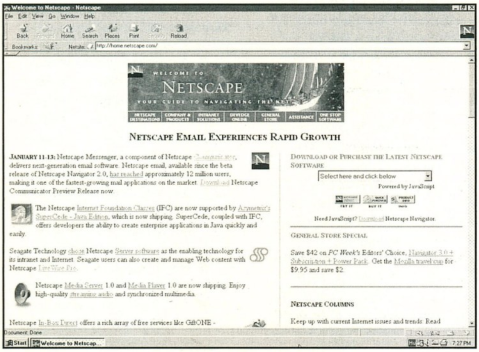
Internet

Netscape Communicator 4.0

Nem múlik el hónap anélkül, hogy az Internet két meghatározó cége közül az egyik ne jelentetne meg valamilyen olyan programot, mellyel a másik céggel szemben kisebb-nagyobb előnyt ne próbálna szerezni. Persze ebben nincs is igazából meglepő. A legutóbbi ilyen „meglepetés" a Netscape browser legújabb változata.

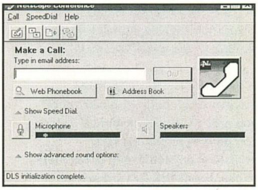
Szándékosan kerültem a Navigator kifejezést, mert a Netscape sem egyszerűen Navigator-nak, hanem egyből Communicator-nak nevezi a programot. Ezzel persze leginkább azt akarja érzékeltetni, hogy immár nem egyetlen termékről, hanem egy integrált programcsomagról van szó, mely egyesíti a legfontosabb Internet/intranet alapú kommunikációs lehetőségeket. Ez eddigi három rész helyett most hat kisebb programot (funkciót) egyesít a Netscape terméke: Browser, Inbox, Discussions, Folders, Composer és a Conference menüpontok olvashatók a Window alatt (korábban csak a Netscape Mail és a Netscape News szerepelt). Első ránézésre látható, hogy a Navigator rész is átalakult: új kinézetet kaptak az ikonsor nyomógombjai, átvételre került a Microsoft Internet Explorer osztott menüsora, melyen itt az URL és a Bookmarks mezők osztoznak. A mezők csak függőleges irányban rendezhetők át, nincs lehetőség az Explorer-ben megismert vízszintes mozgatásra. Ellenben lehetőség van egészen kisméretű fülekké zsugorítani a sávokat, hogy minél nagyobb legyen az oldalak megmutatására használt felület. Eltűnt az ikonok közül a képek betöltését szabályozó ikon, ezek szerint ma már mindenki a grafika miatt szörfözik az Interneten (legalábbis a Netscape szerint). Még néhány apróbb különbség, pl. kisebb lett a Netscape embléma, ill. több lett a jobb alsó sarokban a kiválasztható jelek (alkalmazások) száma, mutatja a változásokat.

A Netscape kissé ódivatú news reader-ével eddig sem tartozott a jól használható programok közé, most azonban sikerült minden eddigit alul múlni... Azt, hogy elszáll a newsgroup-ok listájának beolvasása során, még a program kezdeti fázisában sem fogadható el... (Kevés (néhány száz) newsgroup esetén működik, de több tízezernél már nem birkózik meg az adathalmazzal). Ha valaki tudja a newsgroup nevét, akkor megadhatja és akkor sikeresen megjelenítődik. Alapértelmezésben az üzenet szövege külön ablakban jelenik meg, a bal alsó sarokban található kis kék nyíl lenyomásával lehet osztott megjelenítést beállítani. Arra, hogy a news-ok olvasása közben a More ikonra miért a POP3 postafiókból szed további leveleket, kissé nehezen találok magyarázatot...



És ha már eljutottunk a levelezéshez, akkor érdemes megemlíteni, hogy a POP3 mellett egy újabb levelezési szabványt is támogat a rendszer, az IMAP-ot, mely lehetővé teszi, hogy a folderek, melyekbe a leveleket válogatjuk szét, a szerveren maradjanak, így a levelezés nem lesz egyetlen géphez kötődő. Ennek kihasználásához azonban a szervernek is támogatnia kell a funkciót. A levelező rendszer nagy újdonsága még, hogy mindenféle security dolgot támogat a levelezésben. Persze ebben az is benne van, hogy manapság igen divatos lett az Internettel kapcsolatos biztonsági problémákról értekezni. A rövid próbálkozásom során néhány igencsak bosszantó hibát is találtam a levelezést illetően: sajnos nem jöttem rá, hogy miért is nem tudok levelet küldeni semmilyen címre sem - noha sikerült megküzdenem azzal az aprósággal(?), hogy a @ jel beírása magyar billentyűzet kiosztás mellett nem lehetséges, mert a Netscape úgy döntött, hogy ő másképp kezeli a billentyűzetet és az Alt Gr + V számára megegyezik az Alt + V-vel, azaz a Paste funkcióval (pedig ez a 3.0-ban jól működött).

Elérkeztünk az összeállítás utolsó olyan programjához, melyről röviden megemlékezni kívánok, a Netscape Conference-hez. Ez egyértelműen a CoolTalk utódjának mondható, bár működése némileg eltér az elődjétől. A WhiteBoard mindenesetre nem sokat változott, sőt igazság szerint nem véltem a verziószámokon és a programkészítő cég nevén kívül más eltérést felfedezni. A korábban InSoft



nevet viselő részprogram mostantól Netscape WhiteBoard néven épül a programcsomagba. Hasonlók mondhatók el a Chat programról is. A különbség itt is kimerül az ikonok újrarajzolásában. A CoolTalk üzenetrögzítője (Answering Machine) helyett két másik funkcióval bővült a kínálat: lehetőség van Collaborative Surfing-re és a File Exchange használatára. Az előbbiben az egyik résztvevő vezeti a másik Navigator-ját is, és így mutat meg egy WWW oldalt a másiknak. A File Exchange segítségével egyszerűen lehet file-okat (programokat, adatokat) továbbítani a másik résztvevőnek. A Netscape abban látja ennek nagyszerűségét, hogy nem kell előzetesen se ftp, se WEB szerverre elhelyezni a file-okat. Nos, íme a program mely megteszi azt, amit az irc már régóta tud... Bennem némi kétely maradt a felhasználhatóságot illetően, mivel egyre több cég (intézmény) védi a saját hálózatát különféle firewall megoldásokkal, melyek konfigurációi eléggé korlátozzák a befelé irányuló nem kívánt forgalmat. Az Intranet-es felhasználásoknak viszont nincs ilyen akadálya.

Hát talán ennyi elég is lesz első ránézésre, úgyis írunk további információkat az újabb és újabb verziók megjelenése kapcsán. Aki saját maga is ki szeretné próbálni a Netscape Communicator 4.0-t, letöltheti a szokott helyekről. A tipikus telepítést tartalmazó változat 5.6 MB, a minden extrával felszerelt változat 9.4 MB.

(JOCO)

Tapasztalataim

Válaszok

B.U.H.K. minden GURU olvasónak!! (Gyengébbek kedvéért: Boldog Új Hardvert Kívánunk!)

Először is, még fogalmam sincsen arról, hogy ez a cikk miről fog szólni, de majd kialakul. Biztos támpont egyelőre egy van, leközlünk egy táblázatot a különféle procik Landmark 2.0 szerinti processzor és kooprocesszor teljesítményéről, elejét véve az egyre jobban elharapódzó vitáknak, találgatásoknak, egymás etetésének, stb.

Mint kitűnően látható, az AMD és Cyrix procik kooprocesszora lényegesen gyengébb mint az eredeti Intel-eké. Kit érdekelhet ez? Elsősorban azokat, akik a gépet komolyabb munkára, pl. 3DStudio, Lightwave, stb. akarják használni.

Ezek a programok, valamint néhány játékprogram pl. EF2000, jelentős mértékben használják a matematikai társprocesszort és hiába, hogy a fő proci lényegesen erősebb, a koproci gyengébb volta miatt a számítási műveletek lassabbak lesznek. Játékra, szokványos használatra tökéletesen megfelel az AMD vagy a Cyrix is.

LANDMARK 2.0 szerint		
Processzor	NPU	FPU
DX4-100 MHz (3x33)	332	813
DX4-133 MHz (4x33)	443	1008
DX4-160 MHz (4x40)	535	1308
Intel Pentium 100 MHz	578	1677
Intel Pentium 120 MHz	702	2037
Intel Pentium 133 MHz	771	2237
Intel Pentium 150 MHz	867	2516
Intel Pentium 166 MHz	964	2796
Intel Pentium 180 MHz	1053	3055
Intel Pentium 200 MHz	1157	3340
AMD K5-100 MHz	897	1062
Cyrix-IBM 133+ 100 MHz (2x50)	1209	1263
Cyrix-IBM 150+ 120 MHz (2x60)	1468	1534
Cyrix-IBM 166+ 133 MHz (2x66)	1612	1684

MÁS

Múltkori levélre válaszolós cikkemben elkövettem azt a hibát, hogy a leveleket nem, hanem csak a válaszokat közöltem. Nos, az érdekesebb leveleket egy az egyben leadjuk, a válaszokkal együtt.

ISTVAN FARKAS OLD MAN-NEK S3 VIRGE HELP

Hali !

Lenne egy kérdésem az S3 Virgével kapcsolatban, mégpedig az, hogy elvileg van benne ez a 3D gyorsító chip, és ezt hogy lehet kihasználni mondjuk DOS alatti játékoknál??? Csak akkor kezeli a játék, ha azt külön támogatja? Ha Univbe-vel indítom a játékot, akkor felismeri a Virget, de nem vettem észre hogy kihasználná ezt a gyorsítást, vagy ez az egész gyorsító chip magától aktivizálódik, vagyis állandóan használja a kártya ? Vagy a benne levő 3D gyorsító chip szinte semmit se gyorsit, vagy a 3D alkalmazásokat sem gyorsítja vagy javítja?

Néztem tesztekkel, hogy mi a különbség egy S3 Virge és egy S3 Trio64V+ között, és arra jöttem rá, hogy a char/ms lassabb a Virgének, viszont 3D Benchmark-kal a 2 kártya ugyanolyan gyors!? Ez furcsa, mert én azt hittem, hogy a Virgének azért gyorsabbnak kellene lennie, nemde?

Megnéztem Windows alatt, itt a Virge elég jól kavart. Légyszi írd már meg, hogy akkor azt a bizonyos 3D gyorsítást hogy lehetne kihasználni. Más.

A K5 PR100-as AMD processzort fel lehetne-e húzni 120 MHz-re, vagy ezek a szériák abszolúte nem mennek 120-on?

István

Válasz: A 3D-s kártyákról elég sokat lehetett olvasni a GURU legutóbbi számaiban, úgyhogy erre nem térek ki részletesebben, mindössze annyi a válaszom, hogy a 3D gyorsítást csak az ehhez írt programok támogatják, önmagában ez semmit sem jelent.

A Virge 3D nem egy nagy durranás az őt támogató játékprogramokkal sem. Az AMD K5 100 proci egy gramm-mal sem megy feljebb, ne is próbálkozz vele.

KUKLIS ZOLTÁN HALLGATÓ OLD MAN HELP

Hello Old Man !

Mivel lehetőségünk nyílt a suliban az E-Mail-re s ez olcsóbb mint a posta – és a lustaságunk sem gátol bennünket –, úgy gondoltuk, hogy így kérünk tőled tanácsot egy két HARDWARE és TUNING témában. Erre az elhatározásra azért jutottunk, mert mint a PC-GURU rendszeres olvasói, a Te rovatodat találjuk a legérdekesebbnek, leghasznosabbnak (...azért ne bízd el magad!).

A főszerkesztőt megkérhetnéd (a nevünkben is), adjon neked több lehetőséget, hogy kiélhesd magad (és magunkat) a jobbnál jobb témákban.

Ennyi bevezetés után jöhetnek a kérdések:

1. A procikkal kapcsolatban:

Az AMD és CYRIX prociknak a CPU-ja gyalázza a PENTIUM-okat, viszont az FPU-juk elég „gagyinak" tűnik. Leírhatnád nekünk, hogy az FPU „lassúsága" miben nyilvánul meg? Pl.: Ha mi játszani akarunk, az SVGA szintű grafikát lassabban jeleníti-e meg?

Vagy milyen progik igénylik a gyors FPU-t? (Acad? Word?...)

A fenti procik (AMD, CYRIX) hogyan viselik a tuningot, adódhat-e gondunk belőle (elszállnak?

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

fűtenek?), valóban lekapcsoljak-e magukat „robbanás" előtt? :-)

Mi a véleményed, ha procit akarunk venni, melyiket érdemes? (Az ár és a teljesítmény arányat figyelembe véve... GAMES miatt).

2. Az alaplapokkal kapcsolatban:

Az új CYRIX procik (P200+) rendszersínje 75MHz-en ketyeg, támogatják-e ezt a most kapható alaplapok? (Nem mintha ezzel akarnánk kezdeni PENTIUM-os fejlesztésünket, de a későbbi bővítésre gondolva szeretnénk tudni.)

3. A GRAVIS hangkártyákkal kapcsolatban:

Úgy halottuk, hogy a régi GRAVIS CLASSIC hangkártya nem túl kompatibilis a PENTIUM alaplapokkal – valami DMA gondjuk van – igaz-e ez, és ha igaz nincs-e valami trükköd? ;-)

Egyelőre kifogytunk a kérdésekből, de a válaszaidra mindenképpen számítunk vagy az újságban vagy így E-Mail-en keresztül!

Kösz, mindent... és tuningra fel!

Gabi & Zoli

Válasz: Amit leírtatok, az teljesen igaz. A Landmark teszt mutatja meg legjobban, hogy a Cyrix, és AMD kooprocija mennyire gyenge, de a fentebb írtakat szívleljétek meg vásárlás előtt, szerintem az ár/teljesítmény viszonylatban a Cyrix 6x86 166+ a legjobb vétel. Ami a tuningolást illeti, az AMD-t ilyen szempontból el kell felejteni. Még egyetlen példányt sem sikerült feljebb húzni. Más a helyzet a Cyrix-szel.

Nagyon sok 150+ hajlandó menni 66MHz-en is. Itt csupán azt érdemes mérlegre tenni, hogy néhány ezer forint különbségért ne inkább a gyorsabbat vegyük-e meg, hiszen itt nincs akkora árkülönbség, mint a Intel Pentiumok-nál. Ami a melegedést illeti, hát bizony fűtenek rendesen, mivel teljesítményfelvételük kb. duplája az eredeti Intelének.

Nem szállnak el, legfeljebb úgy lefagynak, hogy az Északi Sarkon érzed magad. Nem árt a tápstabilizátor tranzisztor hűtőbordáját külön ventillátorral hűteni. Ami a Cyrix 200+ procit illeti, ez valóban 2x75MHz-en teper, tehát olyan alaplap kell a baromnak, amelyik tudja ezt a frekvenciát, és miután a proci decemberben jelent meg, begyűrűzése az új alaplapokkal együtt perceken belül várható.

A kérdés csupán az, hogy a PCI-buszt milyen frekvenciával hajtja meg, mert mint tudjuk, 66Mhz-es CPU órajel 33MHz-es PCI-órajelet jelent, a 60MHz 33MHz-et, az 50MHz pedig 25MHz-et.

Ha netántán a 75MHz-et az 50Mhz variálásával taknyolják meg, akkor a PCI busz nagyon lassú lesz, majd meglátjuk. Ami a Gravis hangkártyákat illeti, valóban sok velük a gond a gyorsabb gépekben.

Túl sok trükköt nem mondhatok, legfeljebb annyit, hogy vagy a BIOSZ-ban, vagy az alaplapon az AT-busz clockot a lehető leglassabbra kell választani.

BOLLA GYÖRGY, BUDAPEST

Kérdése: S3Tri64 V+ 4Mb rammal gyorsabb lesz-e, mint 2MB-tal?

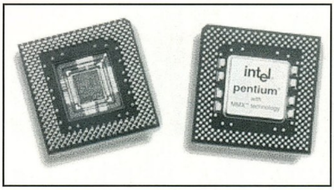
Gyorsabb nem lesz, hanem a választható színmélység növekszik meg. Jelenleg a 640x480-as felbontásban tudja a true colort, 4Mb rammal 800x600-ban is fogja tudni. Próbálta tuningolni eredeti Intel DX4-100-asát, de 4V-on sem ment 120MHz-en. Sajnos, ellentétben az AMD 486-os procikkal, az Intel nem szereti a tuningot, talán ha 15% megy feljebb. Neked nem volt szerencséd.

SAS GÁBOR, JÁSZBERÉNY

Szegény Gabi barátunkat hasbaakasztották rendesen. Levele szerint a nyáron vett egy VLB-s alaplapot egy DX2-80-as procival és kérdezi, lehet-e gyorsabb processzort beletenni.

Mindehhez mellékelt fénymásolatot az alaplapleírásról is. Nem akarlak elkeseríteni, de egy kb. 2 éves alaplapot sóztak rád. Az Amd5x86-133-as procit nem támogatja.

Még szerencse a szerencsétlenségben, hogy a biosza Award, így lehetséges, hogy az újabb kiadású, write-back belső cache-val ellátott procik mennek benne, pl. az AMD 5x86-133 3x50, azaz 150Mhz-en. Ehhez valamennyi jumperelési variációt

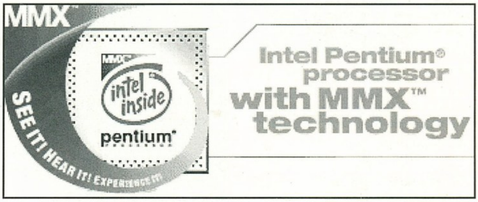


végig kell próbálni. A sok alaplapon található 486SX/DX PQFP rövidítés az alaplapra integrált, tehát nem foglalatba helyezhető processzorok rövidítése.

Ebből már következtetni lehet az alaplap korára. Hol van már a 486 SX processzor?

fiatal szovjet mérnökök bele bírtak még zsúfolni 1.4 millió tranzisztort – így már 4.5 millió lakik benne – változatlan energiaigény mellett. A fejlesztés elsődleges szempontja a gyorsaság növelése volt, ezért a belső struktúrát is jelentősen átszervezték.

A Pentium Pro-ból átvettek néhány olyan megoldást, melyek segítségével biztosítható a processzor várakozási idejének csökkenése, a kiegyensúlyozott és nagyobb teljesítmény. Az újabb



MÁS

Az elmúlt év szerintem egyik legfontosabb eseménye történt meg december közepén. Az Intel hivatalosan is bejelentette az új Pentium megjelenését. Ne gondoljatok most 786-ra, esetleg 886-ra. A régi, szívünkhöz nőtt Intel Pentiumot alakították át a fiúk, az új processzor neve P55C MMX, ami a MultiMedia Extension-t jelenti. Az új processzort jelenleg két változatban gyártják, egyrészt a 150MHz-es változatot csökkentett energiaigénnyel a hordozható gépekhez, másrészt a 166 és 200 MHz-es típusokat az asztali gépekhez. Nézzük, mi a különbség a „sima", valamint az MMX Pentiumok között. Először is, duplájára növelték a belső cachevezérlőt, valamint 8db 64 bites regisztert, és 57 db új multimédia utasítást integráltak még bele a szerencsétlen prociba.

Ezek jelentősen megnövelik a teljesítményt, az Intel szerint a multimédiás alkalmazásoknál 60% teljesítménynövekedés várható. A Pentium teljesen kompatibilis minden eddigi szoftverrel. Ezzel együtt várható a régebbi procik árának csökkenése is.

Én személy szerint már tapasztaltam az új proci kellemes tulajdonságait. Egy ismerősöm hozott az USA-ból egy IBM notebook-ot, az új 150MHz-es MMX Pentium-mal (5600 dollár bírt lenni!), az alaplapra integrált VGA kártya egy akármilyen 1Mb-os Trident volt, Landmark szerint nyomott vagy 7.500 chr/ms-t. Jól leganyáltam, elmondtam mindenféle szemétnek, mikor a gyerek benyomott egy MPEG CD-t a masinába, elindította Win95 alatt full screen true colorban, na és akkor én azonnal hanyattdobtam magam, a kis masina tökéletesen, rezzenés nélkül nyomta az MPEG-et, képpel, hanggal.

Nem kis élmény volt. Ja, és elkezdték fejleszteni a Pentium Pro MMX-es változatát is, Klamath néven. Lesz majd belőle 233MHz-es és 266-os is. Kezdjetek el spórolni.

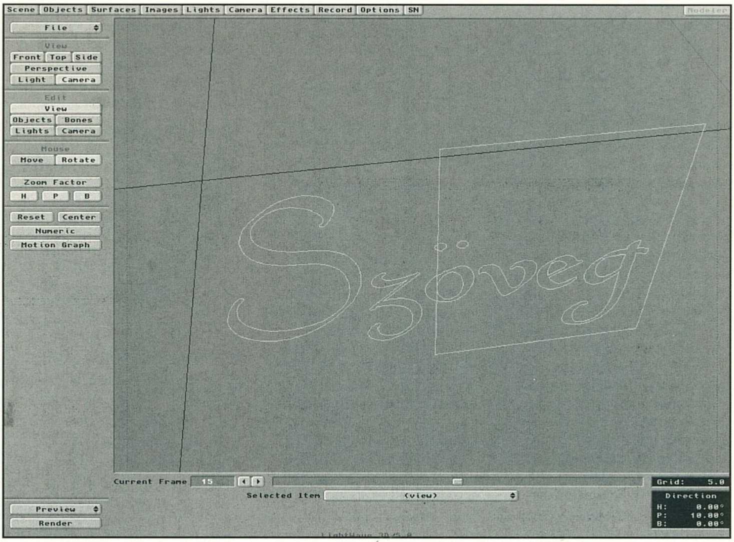
Old Man

LightWave

Válaszok és a Front Projection Image

Az előző számban barátaim, ismerőseim által felvetett kérdéseket próbáltam megválaszolni, s most is valami hasonló fog történni, azzal a különbséggel, hogy tippeimmel igyekszem megelőzni a kérdésfeltevést.

Kezdjük az egyik legáltalánosabb problémával, a sokszor kivárhatatlannak tűnő leképzési idővel:

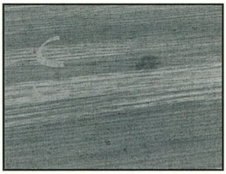


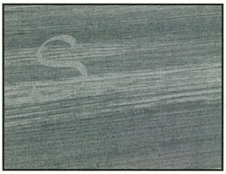
Mint köztudott, sokféle számítógép létezik, de egy típust még nem fejlesztettek ki: ez a gyors számítógép. Ez a gép valószínűleg csak a következő évezredben fog a rendelkezésünkre állni, de általában sem a várakozásra, sem a renderelésre nincs ennyi időnk. Kézenfekvő megoldás, hogy a lehető legtöbb gépre kell szétosztani a feladatot. Viszont ezáltal megszűnik a munka hatékonysága, mert mindig lesz legalább egy inaktív gép, hiszen sosem lehet pontosan kiszámítani a számoltatandó tartományt úgy, hogy a két gép egyszerre végezzen a feladattal. Tehát az lenne az ideális, ha az összes gép egyszerre fejezné be a rábízott munkát. Ha az egyes jeleneteket két részre osztjuk , akkor ez könnyen megvalósítható: Egy 1000 fázisú scene-t alapul véve a két gép beállításai a következőképpen néznek ki:

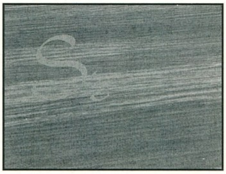
1. First Frame 1
Last Frame 1000
Frame Step 1
2. First Frame 1000
Last Frame 1
Frame Step -1

Így nem fordulhat elő, hogy az egyik gép egy nappal hamarabb végez, mint a másik, mert az animációnak az eleje sokkal egyszerűbb volt, mint a vége. Ha kettőnél több gépet tudunk használni, akkor természetesen már csak egy hálózat segíthet, de ezt a szabad paraméterezést még egy helyen alkalmazhatjuk. Ez a hely nem más, mint a Preview kapcsoló hatására felbukkanó ablak. Az előzőhöz hasonlóan itt is megadhatjuk fordítva a szükséges értékeket. Gyakorlati haszna ennek igen csekély, de egy burleszk-animáció készítésénél szinte nélkülözhetetlen.

A sokgépes számoltatás igazi nehézségét a baráti körben található PC birtoklók meggyőzése jelenti. A tárgyalások ott szoktak megakadni, hogy LW5.0-hoz Win95-öt kell installálni. A következő – az előzőnél is nagyobb – megtorpanás akkor következik be, amikor a régi scene-eket nem lehet betölteni, mert a pozíciót, elfordulást és méretet tároló számok helyére rendkívül érdekes, de teljesen irreális értékek kerülnek. Az inkompatibilitás oka a magyar(osított) Win95-ben keresendő: az AMIGA-n vagy PC-n a 4.0-ás LightWave-vel készült scene-ek pontot használnak tizedesvesszőnek. (Ez kissé ellentmondásosnak hangzik, de nem tehetek róla, hogy egzotikus anyanyelvünk marginális kérdésekben is külön utakon jár. (Egyébként létezik tizedespont a magyar szabályzat







szerint is, de azt a sor fölé, azaz a számok közepének magasságába kell írni.)) Annak is érdemes tennie valamit ezen probléma ellen, aki nem szokott más platformon, vagy régebbi LW-vel kreált scene-eket renderelni, mert jelentősen megnöveli a munka tempóját, ha a numerikus billentyűzet pontját is használhatjuk.

MÁSODIK TÉMÁNK

A ritkán használatos – s ezért kevéssé ismert – Front Projection Image textúravetítési eljárás egyik alkalmazási lehetőségét mutatja be egy példán keresztül.

Filmekben – vagy filmek főcímeiben – gyakran láthatunk semmiből semmi, vagy egy fénysugár által kiíródó feliratokat. Ez megoldható úgy is, hogy mindegyik betűhöz külön transparency-animációkat készítünk, de ez azon kívül, hogy rendkívül sok időt igényel, rendelkezik még egy hátránnyal: a kézi rajzolgatás miatt valószínűleg darabos lesz az anim. Létezik egy másik, egyszerűbb, de legalább ennyi hátránnyal járó módszer:

FRONT PROJECTION IMAGE MAP HASZNÁLATA

Első lépésként el kell készíteni a Modelerben a szöveg-objectet, majd egy ennél kicsit nagyobb, egy felületből álló lapot, melynek az lesz a feladata, hogy lefedje a szöveget. Mindkét tárgynak adjunk külön felületnevet, s mentsük el különálló objecteknek. Aki nem szereti a Pivot Pointot mozgatni, az még a Modelerben helyezze a maszkot (azaz a lapot) az X=0 pozícióba, majd mentse el.

A továbbiakban a Modelert hanyagolni fogjuk. Töltsük be a Layouterbe azt a scene-t, amelyre a feliratot szeretnénk elhelyezni. Ha a szöveg leendő helyén a kiírás tervezett időtartama alatt nincs semmilyen változás (a kamera és a fények sem mozognak), akkor rendereljünk le egy fázist a végleges felbontásban, viszont ha van mozgolódás, akkor az egész szekvenciát kell leszámoltatni.

Ezek után töltsük be a scene-re a Szöveg és a Maszk objecteket. A könnyebb kezelhetőség érdekében jelöljük ki a Maszk szülőjének a Szöveget, majd helyezzük egy kicsivel a Szöveg elé (pl.: Z=0.004). Aki a Modelerben az utolsó lépést kihagyta, az most mozgassa el a Maszk Pivot Pointját a tárgy jobb szélére. (Szerintem ez a kényelmesebb megoldás.)

Ha a Maszk teljesen lefedi a Szöveget, akkor ellátogathatunk a Images panelre. Itteni összes teendőnk abból áll, hogy betöltjük az előzőleg leszámoltatott képet (ill. szekvenciát).

SURFACES PANEL

Kiválasztjuk a Maszk felületét és ezen belül a Surface Color mögött látható T kapcsolót. Textúra típusának a már többször említett Front Projection Image Mapet kell választani, s ehhez kell az előbb betöltött képet társítani. Hagyjuk el a textúra panelt, s állítsuk a Luminosityt 100%-ra, az összes többi paramétert pedig 0%-ra.

OBJECTS PANEL

Az összes, árnyékokat befolyásoló kapcsolót deaktiválni kell.

Számoltassuk le az egyik fázist. Ha eddig minden lépést sikeresen végrehajtottunk, akkor ez a fázis megegyezik a textúraként használt képpel.

És az előkészületek után jöjjön a lényeg. Válasszuk ki a Maszk objectet és készítsünk két kulcsfázist: egyet abba fázisba, ahol még semmi sem látszik a szövegből, s egyet oda, ahol már az egész látható. Ez utóbbinál az X tengelyre lekorlátozva használjuk a Stretch-et. Mivel a Pivot Point az object jobb oldalán helyezkedik el, ezért a bal széle fokozatosan a jobb élhez fog közelíteni, s ezzel egyidejűleg láthatóvá válik a felirat, mintha a semmiből tűnnének elő a betűk.

Ha betűnként akarjuk a szöveget kiíratni, akkor ezt könnyedén megtehetjük újabb kulcsfázisok közbeiktatásával. (Gondoljunk bele, hogy mennyivel nehezebb egy textúrát pontosan pozícionálni!)

Írott betűtípusnál hamar észrevehető a csalás, ezért ajánlatos eltakarni a Szöveg jobb, azaz a Maszk bal szélét. Kézenfekvő megoldás egy-két lens flare használata, amitől úgy tűnnik, mintha a fényből születnének a betűk.

Ha még így is élesen látható a Maszk bal széle, akkor még a lens flare-ekre irányíthatunk egy fénysugarat. Ez egyrészt el fog takarni valamit a kínos pixelekből, másrészt ezáltal annyi mozgás lesz a képen, hogy a legélesebb szemű kritikusnak sem lesz ideje felfedeznie a csalást.

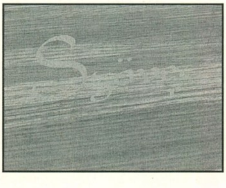
Ez csak egy kis ízelítő volt a Front Projection Image Map nyújtotta lehetőségből. Ennek segítségével könnyen megvalósítható, hogy egy animáció egyik szereplője egyik pillanatról a másikra beleolvad a háttérbe. (A hatás sokkal megdöbbentőbb, mintha egyszerűen csak átlátszóvá vált volna.)

Így a lap aljához közeledve, úgy látom nincs értelme belekezdeni egy újabb animációs, vagy modellezési probléma megvitatásába, ezért az előzőektől egy kicsit eltérő, de a ray-racinghez kapcsolódó témával zárom a mostani cikket. Ez pedig nem más, mint a The Party 6-on rendezett WiLD!

MÁS

Azt már korábban is tudtuk, hogy mozifilmekben (Star Trek, X-Files, James Bond GoldenEye, stb.) előszeretettel használják a LightWave-et, de az még számomra is meglepő volt, hogy a bemutatott számítógépes animációkat szinte kizárólag LW-el készítették. A produkciók többségében fel volt tüntetve a használt software, a maradékról pedig az alkalmazott matematikai textúrák árulkodtak. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ezen animációk jelentős része AMIGA-val készült. Tehát a PC-t birtokló ezredvégi művészek, munkára fel!

GABRIEL



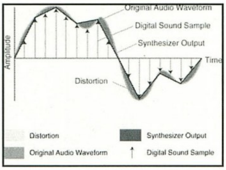
AWE64 és GOLD

AWE32 új köntösben?

A Creative Labs már elég régen nem hallatott magáról hangkártyák terén. Persze sorra hozta ki a különféle SoundBlaster-okat (16, OEM16, PNP OEM, rádió és még vagy ezerféle variáció, ...), de ezek nem igazán újdonságok. Végre most kihozta a Creative Labs az új generációt, mely a szokásos duplázással kapta nevét AWE 64. Most szeretnék egy kis bemutatást írni arról, hogy a 2x32 az miért nem mindig 64.

A legutóbbi hangkártya az AWE 32 volt, mely azóta felnőttkorba lépett, azaz a kihozatalakor még hiányzó hangminta-szerkesztők és egyebek időközben elkészültek hozzá, így mára már jól használható. (Megj.: Ez a rossz szokás, hogy eladják a puszta hardware-t minimális software-rel, és lényeges dolgok csak később jönnek, nem csak a Creative Labs-re jellemző – a GUS PnP-hez is kb. egy évet kellett várni a normális software-re, de a Turtle Beach is rendszeresen eljátssza ezt.) A Creative Labs így elhatározta, hogy minimális erőfeszítéssel előállítja az új generációs hangkártyáját az AWE 64-et. Az AWE 32-n található wavetable szinti rákerült az új kártyára is, és melléraktak egy software-es szintetizátort. Ez a szintetizátor a Sondius nevet viseli, és a legújabb divat szerinti wave-guide szintézisen alapul. Ez azt jelenti, hogy nem egy eredeti hangszerről digitalizált hangmintákat játszik vissza, hanem a hangszert fizikailag igyekszik modellezni, méghozzá azt, hogy hogyan hozza mozgásba, hogyan rezegteti meg a levegőt. Ez polifonikus hangszereknél, mint pl. a zongora nem igazán szükséges, hiszen azt jól lehet szimulálni wavetable szintetizátorral – sokkal inkább monofonikus hangszereknél lehet ez a módszer jobb, ahol a zenész sajátos játékától sok minden megváltozhat a hangon. Érdemes például hozni a különféle fúvós hangszereket, ahol a hajlításokat és a hangok közötti átkötéseket enélkül a módszer nélkül elég hiányosan lehet visszaadni. Ez a módszer tehát nagyon jó, de sok kérdőjel övezi. Az egyik ezek közül, és ez talán a legkomolyabb, hogy milyen modellt

használnak fel. Mára a legtöbb klasszikus hangszer modellje előállt hosszú kutatás eredményeként képletek formájában, de ezek rendkívül számolásigényesek, és sok paramétertől függenek. Hogy működőképesek legyenek egy PC-ben, arra két megoldás lehet: a PC fő processzora végzi a számítást, és így értékes gépidőt és teljesítményt vesztünk, és emellett még a használható teljesítmény érdekében a modellt is le kell egyszerűsítsük (kevesebb szűrő, stb van benne); vagy egy DSP-t rakunk a kártyára, ami ezzel és még sok minden mással is



foglalkozhat. A Creative Labs az első megoldást választotta, mely jóval olcsóbb és egyszerűbben megvalósítható, de hátránya, hogy 10-15 százaléknyi processzoridőt felemészt, mely azért nem kevés. Ez főleg akkor tűnik igazán soknak, ha hozzáteszem, hogy ez egy átlagos bonyolultságú midi file-ra áll csak fenn. Ha sok waveguide hangszert használunk (elkezdünk elindulni a 32-től 64 polifónia felé), bekapcsoljuk a reverb-et és még használjuk a pitch-bender-t is, akkor ez akár jelentősen is nőhet- azaz a szoftveres szinti teljes kihasználásához egy brutális erőgép és rengeteg RAM kell. Ezért írtam tehát a cikk elején, hogy 2x32 az nem mindig 64: a második 32 hang szoftveres szimulációból megy, ami egy elég nagy hátrány a véleményem és még sokan mások szerint- nem tudom miért kellett a DSP-t lespórolni.

A cikk elején felvetett másik kérdés: az „AWE 32 Gold" problémája, azaz, hogy miben különbözik akkor egy AWE 64 egy AWE 32 + mellé felinstallált waveguide szintitől? A válasz eddig úgy tűnik a következő: Creative Midi Instrument Mapper. A normál midi mapper-rel csak egy midi portot, 16 csatornát és 32 hangot tud egyszerre kezelni, ha ennél többet akarunk, akkor midi sequencer kell hozzá. Viszont A Creative Midi Instrument Mapper egy virtuális midi port, mely egyszerre már több midi egységet tud kezelni, így már bármely midi player le tud játszani 64-hangos midi file-t is több midi egységről egyszerre (ez az, amit nem tudunk az AWE 32+ kombinációval megtenni). A Creative Midi Mapper segítségével beállítható az is, hogy pl. a wavetable szinti klarinétját a waveguide szintiével helyettesítse. Valahol egyébként azt olvastam, hogy egy-két hónapon belül lesz az AWE 32-höz software-frissítés. Az AWE 64-en 1MB ROM és 512 KByte RAM lesz, mely 28 megáig bővíthető (érdekes módon a RAM-modulok installálásakor, az alap 512 Kbyte letiltódik) – a kártyához profi sample editort adnak, és a az EMU SoundFont-ok feltöltésére is képes.

Nem túl szimpatikus üzletpolitikai lépés az sem a Creative-tól, hogy a RAM modulok nem standard SIMM-modulok, hanem speciális, csak a Creative-tól megvásárolható RAM-ok.

Az AWE 64 Gold annyiban tér el az alapváltozattól, hogy alapban már 4 MB RAM van rajta (ezt természetesen nem tiltják le), van rajta SPDIF digitális kimenet (így pl. direkte DAT-ra vihetjük ki a zenét) és az ígéret szerint sokat javítottak a jel-zaj viszonyon is. A kártyához adnak 2MB, 3.5 MB és 4 MB méretű EMU SoundFont General Midi hangkészleteket is. Mindkét kártya Full Duplex és a szokásos rengeteg kiegészítő software-t adják hozzá.

A fent leírtak a cég hivatalosan kiadott információs anyagai és FAQ-jai alapján készültek. Remélem, hogy fogjuk tudni tesztelni a kártyát, és akkor értékelni tudjuk az új, waveguide szinti hangját, és pontos adatokat tudunk adni a PC emiatti leterheltségéről. Az eddigiek alapján a két kártya közül csak a Gold változatot ajánlanám, mert a digitális kimenet nagyon fontos újítás.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

MASTER OF ORION II

Az ALT billentyűt tartsuk lenyomva miközben beírjuk a kódokat:

Einstein	Teljes Research
Moola	1,000 BC
Menlo	Egy másik Research cheat
Iseeall	Az összes bolygót és játékost megmutatja
Allai	Az AI
Score	A játékbani pontjaink
Ldr	valami
Snd	valami

MEGARACE 2

A következő kódokat a Megarace indításakor kell begépelni a DOS-ban:
(pl. MEGARACE SPEED MAP)

SPEED	Gyorsabb kocsi
MONEY	99,999 Money a játék kezdetekor
MAP	A játék térképének bemutatása
GAME	Az Intro átugrása
NOLANCE	Lance Boyle átugrása

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

A játékhoz tartozó CSTORM.INI file-ba gépeljük be a következő sorokat, mire egy új menü tűnik fel a játékban:

It's Good To Be The King Mega	Credits-et kapunk
Heal Me	Az összes HERCs és pilóta feljavítása
BrownNoser	következő rank átugrása
Herc Me Some More	Az összes HERCs felvásárlása

NECRODOME CHEAT CODES

A T billentyűt lenyomva gépeljük be a Text box-ba:

excalibur	összes fegyver
smallrocks	teljes lőszer
verysmallrocks	végtelen töltény
shrubbery	összes bonus tárgy
swallow	teljes üzemanyag
unladenswallow	még több üzemanyag
rabbit	shield feltöltés
igotbetter	Health feltöltés
knight	sérthetetlenség
coconuts	Linear Movement
grail	az aréna zászlót megkapjuk
camelot	aréna elfoglalása
gimmesomesugarbaby	összes fegyver és bonus
alreadygotone	az összes létező aréna
antioch	az össes ellenfél legyilkolása
alredygotone	Üzenet: „The World Is Now Your Oyster"
debug	Debug mode
runaway	tüzelés az összes fegyverből
version	Displays version number

SKYNET

Nyomjuk le az ALT és a \ billentyűt a kódok begépeléséhez:

GARBLE	Garble cheat codes
ARNOLD	Összes fegyver
SUPERUZI	Super UZI
ILLBEBACK	A következő scene-re ugrás
ICANTSEE	Show viewscreen
WHOAMI	Shows your name
COUNTERS	Shows current coordinates
VERSION	Shows version
HELLO	Shows message: Hello?

SYNDICATE WARS CHEAT CODES

A PLAY.BAT file írjuk be a /m opciót a következő helyre:
@main /w /g /m
Ezután az Equip képernyőn a . billentyűt bármikor lenyomva kapunk 10,000 creditet. Többször megismételhetjük a cheat-et.

TIME COMMANDO CHEAT CODES

Easy level:

Roman	YPTERFGZ
Japanexe	NKTOLVIF
Middle Age	VMXYICCB
Conquistadors	FDQLUGGCC
Wild West	ZREHQFIR
Modern Wars	FBTAWPFC
Future	X

Játék közbeni kódok

HUIBON	Összes fegyver
VONLUX	Teljes egészség

Ha a START CODE feliratnál a COMMANDO-t gépeljük be, akkor egy titkos pályára jutunk.

WARCAFT II BEYOND THE DARK PORTAL EXPANSION SET:

DISCO	Play funky rock tune

COMMAND & CONQUER

ENERGIÁT NEM IGÉNYLŐ OBELISK-
Az energiát nem fogyasztó toronyhoz tedd a következőt: Építs egy Obelisk-et, majd tedd le. Mielőtt teljesen kiépülne klikkelj rá és nyomj egy S betűt. Megjelenik a Torony, de nem fog energiát fogyasztani. (van azonban egy kis bökkenő: nem tudsz másik épületet építeni, hacsak nincs még egy Construction Yard-od).

Végtelen Mini Gunner

Építsünk egy Guard Tower-t, majd adjuk el, de a gyors kattintás után gyorsan nyomjuk le az S billentyűt, ilyenkor az épületért járó Mini Gunner-ek kijönnek, de az épület is megmarad. A Cheat csak Guard Tower-rel működik.

SETTLERS II

A cheat kódokhoz gépeljük be a következőket a CTRL lenyomása mellett: A O D B A M F
Ezután a következő kódok élnek:

Armaggedon	Megsemmisítés
AllSeeingEye	Térkép
ArmyInfo	Info a többi játékosról
Automode	A gép megcsinálja a te körödet is
MoneyAndPower	Guess
GetRichQuick	Sok pénz
GetSmartQuick	Guess
MissileCrisis	Nuclear missiles készítése
ScaleIt	A termelés növelése
SettlersHo!	Settlers kreálása

CIVILIZATION

A SHIFT lenyomása mellett írjuk be a következőket:12345678
Ilyenkor az összes város, építményt és a térképet is látni fogjuk.

BATTLEDROME

A nevünk begépelésénél írjunk be egy *-ot az első helyre és máris nem lesznek anyagi gondjaink.

HELLBENDER

Játék közben gépelhetjük be a következő kódokat:

AUNTEM#	Ugrás az 1-8 planétára (# a planéta száma)
IMPUMPD	Összes fegyver
IMSTUCK	Misszió ugrás
MAXMEUP	Hull maximumon
STEROID	Sérthetetlenség
TOTLPWR	Energia maximumon
URDEAD#	Fegyver felszedése (# a fegyver száma)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Játék közben gépeljük be a teljes térképhez:101495

PRIVATEER II THE DARKENING

A kimentett save game állások egy az egyben tartalmazzák a rendelkezésünkre álló pénz mennyiséget. Jegyezzük fel a kimentett save game állás számát (pl az első slot a GAME00.IFF file, a második a GAME01.IFF, stb), valamint a pénzünk mennyiségét. Fordítsuk le a pénz mennyiséget decimálisról hexadecimálisra (pl a 13500 = 34 BC), majd ennek a fordítottját keressük meg a file-ban (BC 34-et). Két helyen is meg kell találnunk, írjuk át mindenhol FF FF FF-re és mentsük ki a file-t. Vissza töltve a játékba rögtön 16.777.215 egység pénz áll a rendelkezésünkre.

STAR CONTROL 3

Harc közben

\	idő lassítás, de csak a hajók sebessége változik
ALT+F9	a harc újrakezdése az eredeti energiával

LORDS OF THE REALM II

A *.SAV file-oban keresgélhetünk a következőők után:
Több Gold: VHHGGFFXSHTWXXF
Több Iron: ZGGFFLSHTWXXF
Több Wood: UGGFFLNHTWXXF
Több Stone: MGGFFXNHTWXXF

BEDLAM

A save game mentésnek írjuk be, hogy GOD, vagy ilyen nevet válasszunk,
ilyenkor nem nagyon árthatnak nekünk ellenfeleink.
Command Line módban így indítsuk a játékot:

/KARMA	teljes fegyverzet
/US	egy érdekes cheat

Bear™

Tes(z)t közelben

3DFX-Orchid Righteous 3D II rész.

A karácsonyi nagy kapkodásban már számot adtunk a jövő egyik lehetséges "befutójáról" a PC-s 3D gyorsítók terén. A cikk kétségtelen előnye volt, hogy tényleg frissre sikerült, nagyjából ekkor jelentek meg az angliai újságokban is az első bemutatkozó írások. Efelett érzett örömömet csak az csökkentette, hogy a beígért táblázatokat hiába keresgettétek a rovat oldalain, egyszerűen nem fértek bele. Most pótoljuk a hiányosságot, hiszen a legfontosabb maradt le, a jövőben megjelenő és a 3DFX-et támogató játékok listája. Az eltelt idő pedig tovább érlelte a nagy dilemmát nevezetesen, hogy érdemes-e 3D gyorsítót venni?

A PUDING PRÓBÁJA AZ EVÉS...

Nincs ez másképpen az új csodakártyával sem, az Orchid Righteous 3D-vel. Amíg valaki nem látta működés közben, addig csak homályos elképzelései lehetnek, mit is tud valójában. Erre remek példa, hogy amikor vissza kellett adnom a 3Dfx-et, éppen abban az időben jött meg a Tomb Raider-hez a beta patch (csak a tomb.exe-t kellett lecserélni és máris egy "szebb" világba csöppentünk). Bár voltak benne bug-ok, legalább akkora volt a különbség a patch-elt változat és az SVGA között, mint a sima VGA és a Super között. Akkor lepődtem meg igazán, mikor másnap este elindítottam a Tomb Raider-t. Az első és a legszembeötlőbb változás a frame-ek, mondjuk erre én a PSX óta nagyon kényes vagyok. Valahogy olyan érzésem volt, hogy szaggat az egész, és hogy ez iszonyúan zavaró. Itt jön ki talán az első lényeges változás, a Righteuos 3Dfx által támogatott játékok ugyanis 30 frame/s-val futnak, ezzel olyan lesz a mozgás folytonossága, mintha egy filmet néznénk a TV-ben (vagy mint a Sony PSX-en). Nem beszélve arról, hogy Lara tiszta pixeles lett, akárcsak a körülötte lévő textúrák. Úgy elment a kedvem az egésztől, hogy jó darabig nem is próbálkoztam az ősi civilizációk zargatásával. Aztán persze, mikor bent a szerkesztőségben elmeséltem hogyan is jártam, mindenki csitított, hogy na, ez azért igencsak túlzás, mert a játék nagyon szép SVGA-ban is, egyáltalán nem szaggat és különben is. Szerintem meg csak egyszerűen savanyú volt a szőlő nekik, hiszen tényleg ez a reális különbség, legalább is a Tomb Raider-nél.

AMI A KÁRTYÁHOZ JÁR...

A dobozban két CD-t kap a boldog tulajdonos, ezen vannak a szükséges install programok (Win95), illetve egy halom játék demo, ami egy kis ízelítőt ad abból, milyen is ha valami kihasználja a hardware-es gyorsító lehetőségeit. Itt "találkozhatunk" a legendás Wizard Tower demo-val, ami abból a szempontból nagyon érdekes, hogy betekintést ad a jövő lehetséges játékaiba. Bár semmi egyébről nincs szó, minthogy bejárhatunk egy négy-öt szobából álló tornyot, az egész kiválóan szemlélteti mit is tud az Orchid Righteous 3D. Soha nem látott fényeffektek, sehol egy pixel, mindez 30 f/s mellett, ez az amire minden PC-s játékosnak szüksége van. Még elképzelni is hátborzongató egy olyan kalandjátékot, ami ilyen színvonalon elevenedik meg a képernyőkön. Az "ajándékok" között ismerős lehet a Descent2-nek a tuningolt változata, illetve az Actua Soccer játéktermesített demoja. Mindkét esetben a régi ismerősöket köszönthetjük viszont, a változást természetesen a grafika viseli magán. Itt azért érdemes megjegyezni, hogy a kártya bár független a géptől, azért nem árt egy jó magas órajelű pentium processzort beszerezni mellé. Egy P133-on a Descent néha meg-meg akadt, ami azért nem igazán élvezetes, főleg ha arról van szó, hogy a minőségi színvonalat emeljük. A többi játéknál nem volt ilyen probléma, illetve a Hellbender Win95-alatt katasztrófálisan futott (Microsoft), ezt már csak azért is sajnáltam, mert egy P200-on volt szerencsém látni, ott már hajlandó volt tisztességes sebességet produkálni. Említésre méltó még a Monster Truck Madness ami egy jó értelemben vett kellemes

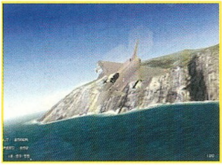
kis baromság, az értelme nagyjából kimerül abban, hogy óriási bigfoot típusú terepjáróval kell keresztül-kasul mennünk mindenen. Nagyon szórakoztató. Emlékszem, amikor megjelent a Fatal Racing egyfolytában szidtuk a fejlesztőket, hogy ugyan már milyen gépre írták ezt a programot? Most ő is bekerült a demo csomagba, szebb lett, gyorsabb, még azon is elgondolkodtam, hogy játszok vele egyet. Végül ha már unjuk az autózást, a foci VB-ket, és egy kis

önfeledt lövöldözésre támad kedvünk, töltsük be az utolsó, szám szerint a hatodik játékot, a Scorched Planet-et.

Szerencsés, hogy egy halom jobb programot megkapunk a Righteous mellé, már ez is bizonyítani látszik, hogy a nagyobb kiadócégek letették a voksot. Ez pedig az egyetlen buktatója lehet a dolognak, hiszen a kártya tudásához nem fér kétség, ez jól látszik már a kezdeti stádiumban is. Mi lesz majd ha kijönnek az első direkt, a 3Dfx-re fejlesztett játékok? Amik majd maradéktalanul kihasználják az anti aliasign-ot, a MIP Mapping-et meg a hasonló "rejtélyes" hardware képességeket.

MOST KEZDŐDIK A TÁNC...

Végső soron azt hiszem, hogy 1997-ben fel fog futni a Orchid Righteous 3D, hiszen reális igény van arra, hogy végre a PC is versenyképes legyen a 3D megjelenítés terén. Aki figyelmesen megnézegeti a táblázatot az látni fogja, hogy nem lesz gond a támogatottsággal, sorra fognak kijönni az új játékok, amik már alapból használni fogják a hardware-es 3D gyorsítást. Előbb utóbb pedig meg fog jelenni egy olyan program, amire "mindenki" azt fogja mondani, hogy nekem feltétlen kell egy ilyen



kártya, kerül amibe kerül. Szerintem az lesz az igazán nagy áttörés, a kérdés csak az, hogy meddig kell még várni rá?

Shoebaron

PC GURU

A kártya megtekinthető és megvásárolható az Atlantis Computer-nél

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

Név	Fejlesztő/kiadó
3DStudio R4	Kinetix
A-10 Tank Killer	Dynamix/Sierra
Actua Golf	Gremlin/Interplay
Aeon Flux	Cryo/Viacom New Media
Agile Warrior	Black Ops Entertainment/Virgin
Alice	University of Virginia
Alpha 1 Rescue	Virtual Images
Apache	Simis
Aqua'Tak	Criterion/Virgin
Assault!	Analog Entertainment/Trilobyte
Autoduel Online	VictorMaxx
BattleWheels	Beyond Games/Accolade
Blast Chamber	Activision
BRender	Argonaut
Condemned	Probe/Acclaim
Cyberdome	Above the Garage/Microleague Multimedia
CyberGladiators	Dynamix/Sierra
CyberSpeed	Mindscape UK
Dark Vengence	Reality Bytes
Deathtrap Dungeon	Domark UK/Eidos Interactive
Descent 2	Parallax
Direct 3D	Microsoft
Dive	Criterion Studios/Virgin
Dreadnought	Ocean UK
EF2000	Digital Image Design/Ocean
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte
Formula 1	Bizarre Creations/Psygnosis
FX Fighter Turbo	Argonaut/GTE Entertainment
G Nome	7th Level
Gears n Guts	Gremlin/Interplay
Grand Slam Baseball	Virgin US
Home Run Derby	Interactive Light
HyperWire	Kinetix
Hexen 2	Ravensoft
iM1A2 Abrams Tank	Charybdis Enterprises, Inc.
Independence Day	Radical Entertainment
Interstate '76	Activision
Into The Night	Virgin UK
Iron & Blood	Take 2 Interactive
Jedi Knight	LucasArts
Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts
MagZone	Trimark Interactive
Mech Warrior 2	Activision
Model previiewers	Viewpoint
Monster Truck Madness	Terminal Reality
Mortificator	Lobotomy
OpenGVS	Gemini
Outpost Adventure	Virtual Images
Planetfall 2: The Other Side of Floyd	Activision
pod	UBISoft Entertainment
Power Play Hockey '97	Radical Entertainment
Quake	id Software
Raydream Designer	Fractal Design
Raydream Studio	Fractal Design
Return Fire 2	Silent Software
Return to Krondor	7th Level
Scorched Planet	Criterion/Virgin
Silicon Motor Speedway	Team LBE
Snow Crash	Viacom New Media
Soccer	Virgin UK
Star Trek Generations	Spectrum Holobyte
Starfighter	Krisalis Software Ltd./3DO
Starship Troopers	Spectrum Holobyte
Steel Legions	Digital Animations/Eidos Interactive
Stratosphere	Sculptured Software
Sub Culture	Criterion/Virgin
Terracide	Simis
The Divide: Enemies Within	Radical Entertainment
Tomb Raider	Core Design/Eidos Interactive
Unreal	Epic Megagames/GT Interactive
Urban Decay	Andrew Spencer/Psygnosis

Ez a levrov nem fog szólni semmiről. Nem mintha ez akkora nagy újdonságnak, vagy bombasztikus hírnek számítana, de legalább igaz. Gondoltam legalább itt olvassatok olyat amit el lehet hinni, mostanság ugyanis annyit hazudoztak midenfelé mindenféléről, hogy az embernek komoly aggodalmai vannak, hátha mégis tollas a háta. Na de erről ennyit, hiszen nem egy politikai napilap vezércikkét készítem éppen, meg különben sem akarom magam ilyen hülyeségeken felbosszantani. Nézzük inkább a jó dolgokat. Elsőként például a körülbelül 19000 billentyűleütést (plusz javítás, plusz áfa, plusz tb), és befejezem a levrovot aztán csinálhatok valami értelmes dolgot. Másodikként megemlíteném, hogy lejjebb ment a rágógumi ára, továbbá a jó dolgok non-plusz ultrája, hogy a levrov most kezdődik a következő levéllel.

MEGRENDELÉS, VERS, MIEGYÉB

Halihó mindenkinek! A levelemet egy gyors rendeléssel kezdem. Először is lefoglalok 1 Doom Forever CD-t előre, jegyezzétek fel valahová. Az eddig megjelent lemezmellékleteket küldjétek utánvétellel!!! (Tudjátok van egy aranyos kutyám amely mérhetetlen intelligenciájával megáldva ki tudja nyitni a postaládát és nagyon érdeklődő a benne levő dolgok iránt). Mellesleg Boldog Karácsonyt és BÚÉK.

Neked is meg mindenkinek, viszont bár már elmúlt egy picit, de azért jobb későn mint soha, valamint csókoltatom az okos kutyádat. Namost, ami a megrendelést illeti az oké, a lemezeket elküldtük, a Doom Forever CD óhajodat meg felírtuk a plafonra, ugyanis általában felfelé szoktunk tekinteni ezzel kapcsolatban, miszerint is a jó ég tudja mikor lesz belőle megint. Egyszer ha jól emlékszem már elrebegtem, most újból megemlíteném minden kedves hölgyeménynek és úriembernek, hogy Doom CD nyema! Rendelgetni lehet, ám minden bizonnyal már nem lesz belőle utánnyomás. Volt valami 3D games CD itt hirdetve az előző számban, az valami hasonló sőt még több is, ám egyelőre még nem ajánlgatom mert még nem egyeztem meg az illető cég vezetőjével a reklámtarifában.

Na ez megvolt. Képzeljétek mi történt velem. Fáradságos munkával összegyűjtöttem a '90-'94-ig készült progikat (nagyon szeretek nosztalgiázni) és vittem őket felcsapni CD-re, de tönkrement a viccmesterem és a CD író. ARGHHH!!! Nem rossz mi? *(Cool. Brazil)* Vagy itt van ez: bioszból nem tanultam semmit, de azért, hogy ne legyen ciki 2 percet rászántam az anyagra (na jó, 1 percet). Haláli nyugalommal ülök a székemen és olvasom a haverommal a vicckönyvemet, amikor hirtelen megszólal a tanár: Csernátony Ricsi fog felelni! Na ez fájt. Kiballagok, elmondok valamit amire emlékeztem és nem találod ki hányast kaptam (nem, nem 2-est), 5-öst! Imádom a biosz tanárt!

Na tessék, legalább van egy kedves kis fénylő folt az életedben amire még kétszázhúsz évesen is mosolyogva emlékezhetsz vissza. Én hasonlóképpen érettségiztem, azzal a különbséggel, hogy a tárgy történelem volt, aminek én dolgoztam ki két kivétellel a tételeit, és én meg a kettőből az egyiket húztam. Sosem találod ki hányast kaptam. Nem, nem 5-öst, hanem 2-est. (Jellemző és az ilyen ír levrovot, aki még azt sem tudja mikor volt a Mohácsi csatában az Aranybulla kibocsátása... a törd.)

Most pedig következzen egy vers amelyet én írtam. Az elkésett tanuló.

Álmosan ébredek és körbe tekintek
Az órára pillantva elfog a rémület,
Jé? Már 8 lenne? – ez tör ki belőlem
Pedig nemrég még a leckémnél ültem.
Ezerrel rohanok ki az én szobámból
Útközben felkapom zsemlém az asztalról.
Irány a fürdőszoba! adom ki a vezérszót,
Mosdás és fogmosás, közben majd elalszom.
Bekapom a zsemlém (bár kicsit nedves)
Felkapom a táskám ami nem kedves.
A sulihoz érve az órámra pillantok,
Az 9-et mutat, mérgesen toppantok
Talán még beérek a töri órára,
De az iskola kapuja teljesen bezárva.
Kiáltok egy nagyot, válasz nincs azonban,
Hirtelen kapcsolok: Jézusom, szombat van!

Na, hogy tetszett? Levelem a végéhez közeleg (de csak a lap alja miatt), úgyhogy csak egy kérésem maradt: Please Brazil rakd be a levelet a levrovba! Brazilnak egyébként külön kívánságom van: SÚÉK (Sörgazdag Új Évet Kívánok). Na most már tényleg vége. Csövi, csövi csaszper.

(Csernátony Ricsi, Budapest)

Hát lehet egy ilyen szép kívánságra nemet mondani? Nem. Telik vele a levrov. Egy láda sört küldhetsz is mindjárt, mintegy menedzseri díjazás gyanánt. Ugyanis eme remekművedet több tízezer ember olvassa el, ami a hazai kulturális állapotokhoz képest nem semmi, azt gondolom legalábbis az egyik legolvasottabb lesz idén. Ebben a sikerben pedig az én kemény menedzseri munkám oroszlánrésszel benne van, ehhez képest, no meg a magyarországi szokások szerint is meglehetősen diszkrét árfekvéssel dolgozok, nem?

JA IGEN, JUT ESZEMBE!

Az előző levélben a megrendeléssel kapcsolatban jutott eszembe, hogy a Csongor (the Shoebaron) üzeni a tisztelt társulatnak, hogy jóóóó reggelt! Pontosabban arról lenne szó, hogy nagyon sokan vagytok figyelmetlenek a megrendelésekkel kapcsolatban. Van ugyanis a lapban egy negyedoldalas megrendelőlap, amin be lehet xelni, hogy mit szeretnétek megrendelni, mintegy a dolgot leegyszerűsítendőleg. Ezt a lapot elég sokan használjátok is, ami nem baj, de sokan úgy külditek vissza, hogy egyetlenegy bejelölés sincs rajta. Namármost Csongor (the Shoebaron) meglehetősen intuitív személyiség, ám ennek ellenére sem tudja eldönteni, hogy mit küldjön el ilyen esetben, ezért aztán inkább nem is küld semmit. Ezért ha megrendeltek valamit, pontosan írjátok. Ellenkező esetben még az ezredfordulóra sem érkezik tőlünk semmi, még akkor sem, ha sokszor fennhangon emlegetitek anyukáink általatok vélt foglalkozását. Tehát mégegyszer: xszeljétek már be azon a nyamvadt kis fecnin amire vágytok, mert néma gyereknek az anyja sem szűz.

(He he he. Egyébként ez így van, ráadásul ha megrendeltek valamit, az a legegyszerűbb – de lehet hogy csak nekem – ha fogtok a postán egy belföldi csekket, ráírjátok az összeget, hátuljára pedig, hogy mit rendeltetek meg, és ha előfizetsz, akkor melyik újságot, melyik számtól – no nem az enyémtől – kezdve. – a törd.)

CD GURU HELPLINE

Tisztelt GURU Team! Megvettem a 96/6-os kiadványotokat, de sajnálatos módon csak addig jutottam a mellékelt CD-vel, hogy a rajtalévő képeket megnéztem. *(Szépek, ugye? Brazil)* Ha valamelyik programot installálni szeretném, akkor a következőkkel áll meg a dolog: Kis türelmet, Rossz parancs, vagy fájlnév, Az installálás befejeződött!!! Rossz parancs, vagy fájlnév, A folytatáshoz nyomjon le egy billentyűt. Írtátok ugyan, hogy macerálkodni lehet a config.sys és egyéb állományokban, de nem hiszem, hogy ezt elvárhatnátok az olvasóitoktól. Az eddig vásárolt számítástechnikai magazinok mellékletei simán indulnak a gépemen, ami a printer kivételével az erőmű kategóriába tartozik. Mivel az újságotok előlapján nem szerepelt, hogy használatához valami különleges hadrver, szoftver vagy programozói tudás szükségeltetik, így mezei felhasználói mivoltomban megvettem és most a segítségeteket kérem: hogyan tovább? (...) Várom válaszotokat.

(Nagy Imre, Budapest)

Mivel mostanában érkezett néhány pont ugyanilyen segélykérés, úgy gondoltam a levrov lehet a legalkalmasabb hely egy helpline számára. A levélből elsődlegesen két tanulságot vontam le: a CD-n levő útmutató szövegből hiányzik néhány apróság és hogy a szóban forgó gépen magyar nyelvű Win95 fut. Utóbbi nem baj és amúgy is magánügy, előbbi viszont komoly mulasztás. Nézzük szép sorban miről is van szó. Az installáláshoz a program feltételezi, hogy a számítógépen az ARJ tömörítőprogram megtalálható, mégpedig a PATH-ban felsorolt könyvtárak valamelyikében. Amennyiben ez a feltételezése hamisnak bizonyul (mint jelen esetben), akkor adja a fenti üzeneteket. Az első hibás fájlnév felvisításkor az ARJ.EXE file-t nem találja, a második esetben pedig nem tudja elindítani a programot, ami nem nagy csoda hiszen a CD-n levő tömörítvényt nem sikerült kibontani. A probléma mindössze ennyi, ez független attól, hogy a gép erőmű, avagy egy jól fejlett ikszté. Tehát mégegyszer: az ARJ.EXE programot kell a PATH-ban meghatározott könyvtárak valamelyikébe bemásolni. Az ARJ megtalálható szinte bármelyik CD-s kiadványon, az éppen pech és a mi slendriánságunk, hogy az említett 96/6-os CD GURUn nincs. A későbbiekben erre figyelünk majd. Még valamit szeretnék hozzátenni a config.sys és az autoexec.bat bütykölésével kapcsolatban. Mivel ahány PC annyiféle, ezért korántsem biztos, hogy minden program minden gépen elindul és nem csak a hardver különbségek miatt, hanem a gépen futó oprendszer beállításai (már amennyiben az MS-DOS nevezhető oprendszernek) is ludasak lehetnek, sőt általában ezzel van a baj. Meg kell tehát barátkozni azzal a gondolattal, hogy a DOS és a DOS-os programok igenis igényelnek valamiféle hozzáértést a rendszerhez még egy mezei felhasználó részéről is, amennyiben nem csak a Norton Commandert akarja használni.

NÉHÁNY KÉRDÉS

Hello Guru Team! Az újság tök jó. Volna néhány kérdésem, amit szeretném ha megválaszolnátok. Íme.
1. Nekem PC-m van és soha nem is érdekelt az Amiga, de azért érdekességképpen szeretném

megtudni: Miért szűnt meg az Amigás GURU?

Hát roppant egyszerű. Azért mert nem fogyott belőle annyi, hogy legalább önmagát eltartsa, nemhogy nyereséget termeljen. Ennek két magyarázata lehetséges, miszerint is vagy elhagyták az egykori amigások kedvenc gépüket és váltottak másikra, vagy az újság színvonala került a béka feneke alá. Mint tudjuk, az utóbbi megállapítás egyszerűen nevetséges, marad tehát az első.

2. Nos, én is szeretném megismerni a szerkesztőséget és azt, hogy az álnevek kiket takarnak. Ha lehet, tegyetek meg egy pár lépést ezen dolog irányában, mert engem tényleg, őszintén érdekel. Ha lehet, karácsonyi ajándékként küldjetek egy stábfotót, aláírásokkal. Nem baj, ha csúnyák vagytok.

Dehogynem baj. Egy idő után kellemetlen érzéssé válik, hogy az utcán az emberek sikoltozva menekülnek a szélrózsa minden irányában ha meglátja valamelyikünket. Na de komolyra fordítva a szót, tettem lépéseket ez ügyben. Ki fogjuk bérelni az Állatkert egy részét és ott fogjuk a cikkírókat kiállítani, a ketrecekre pedig majd felírjuk a neveket, meg némi rövid ismertetőt amit az adott példányról tudni kell. Pl. Del, tudományos neve XY (személyiségi jogait tiszteletben tartva nem közölhetem a valós nevét, elfelejtettem cikkleadás előtt engedélyt kérni tőle), életcélja a Wing Commanderek többszöri végigjátszása, akár fejen állva is. Vagy pl. Mocsy, tudományos neve WZ (név előbbi ok miatt szintén törölve), életcélja minél több kalandjáték végigjátszása és ezekről minél hosszabb leírások gyártása. **(Brazil, tudományos neve human – bár a fajra jellemző vonások felismerhetőek benne, felfedezésekor nem találtak jobb nevet hirtelen – (nevének kiadásához nem járult hozzá a Laci és az András sem), életcélja a Kispál és a borz, a sör, kedvenc és imádott foglalatossága a levrov írása. – a törd.)** *Stb, stb, stb.*

3. A Computer karácsonyról: először is egy kicsit csalódást okozott, hogy nem jelent meg a PC GURU, de legalább a CD GURU kijött. Egyébként ki volt az a szemüveges hapi meg a párja a pult mögött? Talán a Mocsy és Tímea? A rendezvény tetszett.

Nekem nem. Hosszú évek óta ez volt a legrosszabb, fantasztikusan alulmúlta önmagát. Persze ez magánvélemény. Arról viszont fogalmam sincs, ki volt akiket láttál. Akár még a Mocsy és Tímea is lehetett. Miért nem kérdezted meg akkor és ott tőlük?

4. Nagyon érdekel az újságírás és mivel Távközléstechnikai SZK-ba járok, mindig is távol fog maradni ez a téma. *(Mert? Brazil)* Én egyszer nagyon szívesen megnézném egy napotokat a szerkesztőségben és megismerném az újságírás rejtelmeit. Kérlek titeket, írjátok le a véleményeteket erről, mert erősen foglalkoztat a téma.

Hát tudod, a szerkesztőségben nemigen ismernéd meg az újságírás rejtelmeit, esetleg a tördelés gyönyöreit azt igen, meg ha a Bear bent van akkor a főszerkesztés élményeit is. Utóbbi általában abban merül ki, hogy a bajsza alatt dörmög mindenféle átkokat azokra a cikkírókra vonatkozólag, akik még mindig nem adták le az anyagot (lapzárta után két héttel), vagy marha rosszkedvű mert valami megint nem úgy sikerült ahogy kellett volna. Dehát a világ már csak ilyen. A cikkírók meg otthon görcsölik ki a cikkeiket, általában éjszaka. Egy szó mint száz, ha a GURU-ba akarsz jönni újságírást tanulmányozni, akkor nem nyert.

5. Az újság nagyon tetszik, csak az nem, hogy rendszertelenül jelentek meg.

Az nekünk sem tetszik. Az idei lesz az az év, amikor ez ügyben komoly változások várhatók. Legalábbis a Bear ilyesmit dörmögött legutóbb. Igaza van. Nekem mindegy, én mindig időben leadom a cikkeimet. Majdnem.

6. Ez az utolsó: ha egy 2 évvel ezelőtti PC GURUban 95%-ot adtatok egy játékra, az állna-e ma is?

Biztos, hogy nem. A játékokat mindig az adott kor lehetőségeihez mérten értékelik a tesztelők. Ettől még egy adott régi játékot lehet nagyon jónak tartani, vannak örökzöldek is (Pirates, Settlers, Elite, Phoenix, stb.), de az értékelés mint mondottam volt az adott korhoz és lehetőségekhez kötődik. Nomeg a tesztelő jelenlegi kedély és alkoholos állapotához...

Lefogadom, hogy nem válaszoltok, de ha mégis, azt nagyon megköszönném.

(Rákoshegyi Krisztián, Budapest)

Jó hírem van, vesztettél egy karton sört. Ennél sokkal jobban és sokkal jobb helyen nem is válaszolhattam volna neked. A válaszok fantasztikusan információdús voltáról már nem is szólva. Jó mi? Küldheted a sört.

MINDENFÉLÉRŐL ÚGY ÖSSZEVISSZA

Szia Brazil! Az újság nagyon jó, mindent összevetve kétségtelenül a legszínvonalasabb számtech. magazin kis hazánkban. Nekem különösen tetszik a PC GURU második fele, a különböző hardver hírek és tesztek, valamint a tuning rovat, stb. Ja meg a levrov. *(Naazér. Brazil)* Egyébként egyáltalán nem tartom hibának, hogy a játékleírások nem annyira frissek (persze még nálatok is általában igazán „hot" az összes anyag). Az én véleményem szerint nem lehet egy játékprogramot egy-két óra, vagy esetleg egy nap játszadozás után reálisan értékelni. Az illető leül, elindítja és ha jó az intro, meg teszem azt ki tudja nyírni az első két ellenfelet, akkor gyorsan lekaparja a „leírást", vagy ismertetőt és ráírja a 95%-ot. *(Érdekes, honnan veszi ma mindenki ezt a 95%-ot? Brazil)* Ezért tartom a PC GURU értékelését mérvadónak.

Na ja. Erről az jut eszembe, amikor szegény Lilynek jutott a Thunderscape nevű förmedvény, amiről eredetileg teljes leírást kellett volna alkotnia. Játszott is vele hősiesen nemtudomén hány éjszakát (pedig nagyon vacak a program), mígnem a végén kitört belőle a nősténytigris (ritka nála) és közölte, hogy márpedig erről nem fog komplett leírást generálni ha a fene fenét eszik akkor sem. És tényleg nem is csinált. Más programokkal is sokszor hetekig küzd mire elkészül egy teljes cikk és ezzel a szerzőgárda nagy része így van. Legalábbis ami a nagyobb játékteszteket illeti ez a helyzet.

Ha már így belemelegedtünk ebbe az újság témába, akkor azt is megemlíteném, hogy nem rajongok az állandó CD melléklet ötletéért. Ez egyrészt a CD minőségének romlására menne (nem lehet havonta egy CD GURU színvonalú kiadványt összehozni, legfeljebb csak akkor, ha egy hadsereg dolgozik rajta), másrészt azt a havi 6-800 forintot csak az tudja megfizetni, aki a mellékhelyiségben keresi meg a mindennapi betevőjét (magyarul sz... a pénzt). A CD GURU amúgy nagyon designos, már ami az újságot illeti, de jó lenne a játékismertetők mellé a minimális és az ajánlott hardverigényt feltüntetni. Nos, azt hiszem, ennyi rizsa bőven elég lesz, jöjjenek tehát a kérdéseim.

Csak egy pillanat még. Az újság CD-sítéséről sokszor leírtam már amit gondolok, kb. ugyanazt írhatnám amit Te, ezért inkább nem írom le újra. Habár nem lehet tudni mi jár a Bear eszében. Ami pedig a hardverigényeket illeti az egyes játékoknál arra ismételten csak azt tudom mondani, hogy mindig az elérhető csúcskategóriánál egy picit gyengébb gépre kell gondolni majdnem minden játéknál, legalábbis ami a jobbakat illeti. Ésszerű gépkörülmények mellett manapság szinte csak a shareware cuccok futnak elfogadhatóan...

1. Mekkora a szerkesztőség átlagéletkora?

Franc se tudja. Fiatal, úgy 22 és 30 év közé saccolom. De még a te kedvedért sem fogom pontosan kiszámolni.

2. Hol lesz a GURU Tábor '97?

Emberek! Lassítsatok már le egy picikét! Az eszem áll meg a táborozási vágyaitok hallatán. Már volt olyan érdeklődő is (nem is egy), aki közölte, neki ugyan mindegy hol lesz és mennyiért, csak írjuk fel a listára nehogy lemaradjon. Majd időben megtudtok mindent, addig meg szépen gyűjtögessétek a pénzt mert idén mindennek úgy felment az ára, hogy ihaj. Szóval nyugi, tábor lesz, csak várjatok már egy picit amíg elolvad ez a marha sok hó.

3. Az előző szám (96/12) hátoldalán láttam egy hirdetést, amelyen a Blizzard Diablo nevezetű játékának doboza volt, azon pedig egy szöveg: From The Makers Of The Game Of The Year. Érdekelne, hogy mi is 1996-ban az év játéka? Vagy ez csak egy üres reklámszöveg, egy pofátlan kamu?

Á dehogy. Persze jó kérdés kinek mi az év játéka, nem emlékszem rá, hogy egy mindent átfogó és mindenki által egyeztetett eredmény bárhol is megjelent volna. Gyanítom ahány újság annyiféle értékelés. Meg ahány játékgyártó, annyiféle értékelés.

4. Ez a kérdés Mr. T.-nek szól: (...)

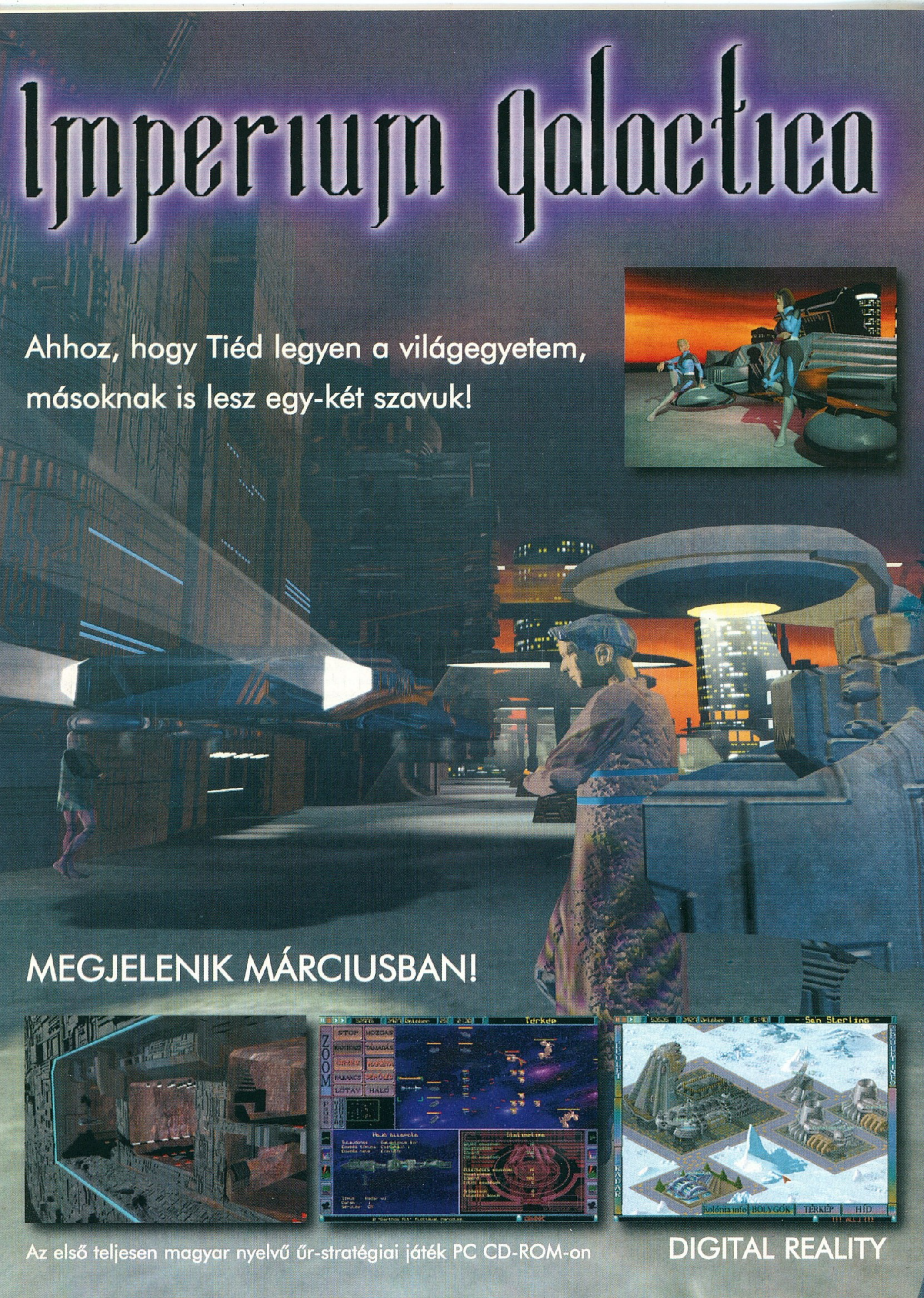
Akkor erre itt most fölösleges válaszolnom, amúgy sem tudnék.

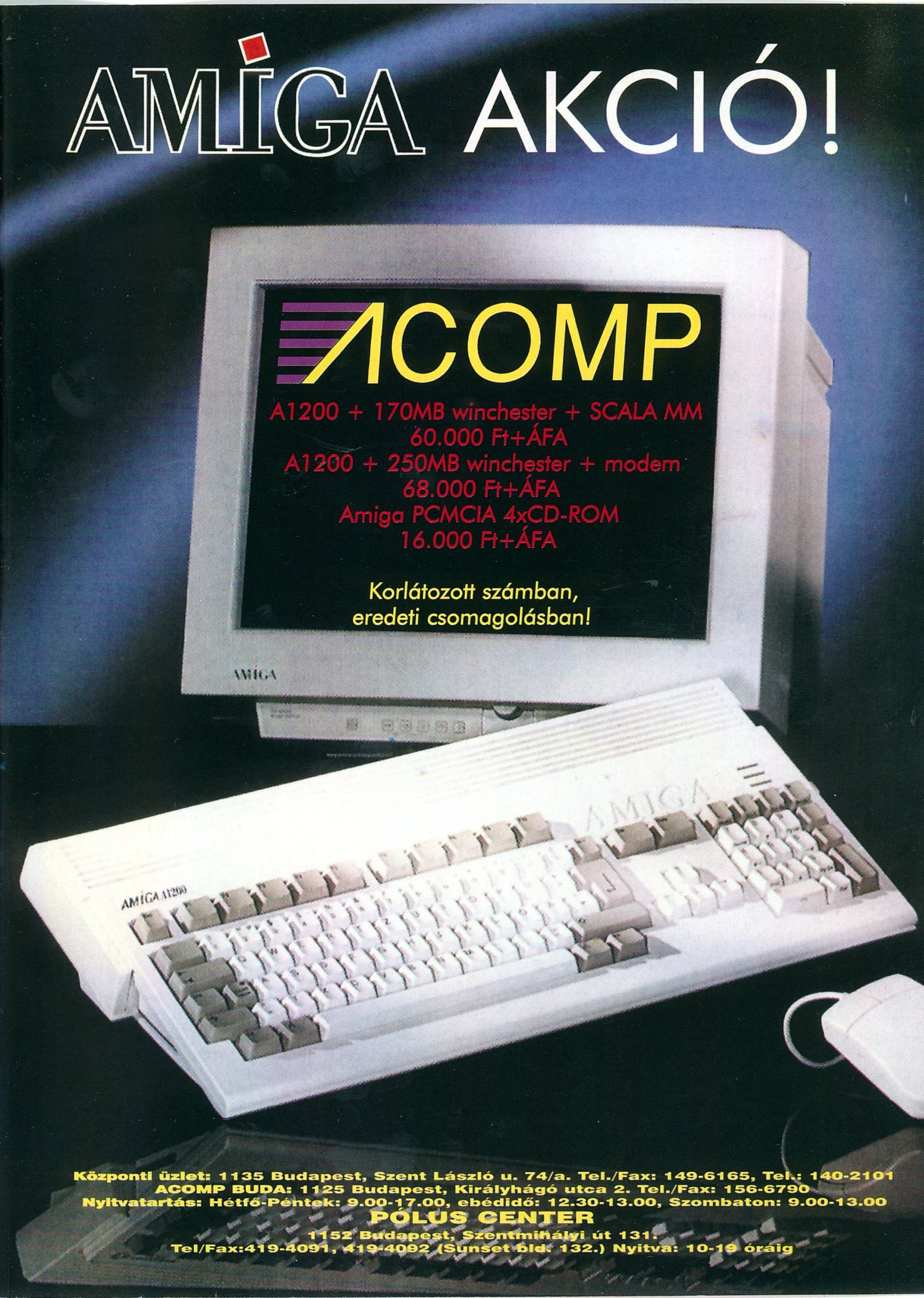
5. Az AMD 5k86-PR100-as ugye, mint tudjuk, CPU-speedben messze veri a Pentium 100-ast, FPU-ban azonban sokkal gyengébb annál. Azt szeretném tudni, hogy befolyásolja-e a gamék sebességét a (gyorsabb) koproci? Legjobb tudomásom szerint nem sok játék használja.

Legalábbis egyelőre. Amennyire én tudom, a Quake erősen támaszkodik az FPU-ra, tehát ott elvileg jót tesz a pentium. Namármost hallottam, hogy egy Cyrix 6x86-on baromi gyors volt, ám annak is lassabb az FPU-ja mint a pentiumé, innentől kezdve fogalmam sincs. Jelenleg valóban nem sok játék használ FPU-t, tehát játékra ez az AMD proci jó, CAD meg raytracing-hoz azonban jobb a pentium. Vagy ki tudja.

Helyszűke miatt folytatás a következő számban lesz, mert Brazil kicsit hosszan válaszolgatott, na meg én is.

Brazil és **a törd.**


Imperium Galactica
Ahhoz, hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!
MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY


AMIGA AKCIÓ!
ACOMP
A1200 + 170MB winchester + SCALA MM
60.000 Ft+ÁFA
A1200 + 250MB winchester + modem
68.000 Ft+ÁFA
Amiga PCMCIA 4xCD-ROM
16.000 Ft+ÁFA
Korlátozott számban,
eredeti csomagolásban!
AMIGA
AMIGA
AMIGA A1200
Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

DIAMOND EDGE 3D 3240XL 2MB VRAM, PCI video és hangkártya eladó Tel.: 06-20 239-582 Szamosi Péter Mezőtárkány Rákóczi u. 21.

486DX40-es számítógép 52.000,-Ft-ért eladó. Tel.: 06-84 320-279

Eladó A500, új egér, 2 joy, TV modulátor, 50db lemez, 1MB chip+1.5MB fast memóriával. Tel.: 06-87 342-794/Korponai Dávid

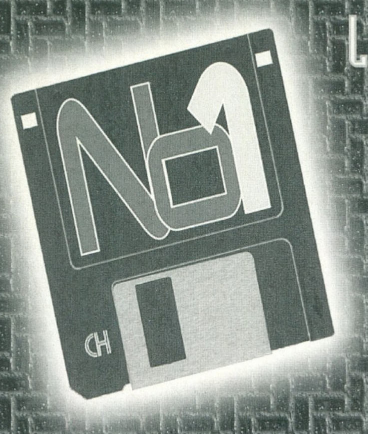
Új 1.7GB és 2.1GB winchester olcsón eladó! Tel.: 418-9743/Vámos László

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285



LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

IK-INTRO
3db Ik intro for the AntIQ'96 party

DIEMOND V1.0
gyémántok. Ismert logikai játék

GODS
akciójáték játszható demoverziója

MINEsweeper for DOS
A „Bombás" játék DOS-ra

PANIC
Ez egy 4KByte-os!! platform-ügyességi játék

RAMDISK
XMS/EMS RAM disk !!!!
RAMDISK készítő !!!!

SZÚNYOG
A sokadik Amiga Animació. GIFanimáció (Vpic, GDS, Netscape, stb.)

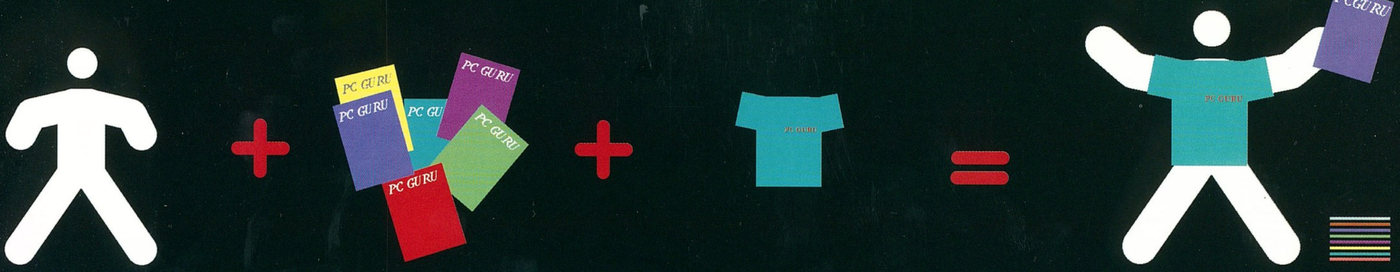
TXTFLI
FLI/FLC player+full watcom C32 forrás

WORLDMUD
MUD szerverek (játékok) listája

ZAV
Szórakoztató „röplapda" játék

Előfizetői lemez helye

EGY EGYSZERŰ SZÁMTANI MŰVELET:



KISZÁMOLTAD?

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ AJÁNDÉK PÓLÓVAL (A KÉSZLETEK EREJÉIG) MOST UTOLJÁRA 3000.- FT-ÉRT
1997. FEBRUÁR 28-IG

CÍMÜNK: PC GURU 1399 BUDAPEST, PF.: 701/765

(KIZÁRÓLAG A FENTI CÍMEN ELŐFIZETŐK RÉSZÉRE)

Ha játszani akarsz...

Virtual World PC CD SHOP

Üzleteink:

1024 Budapest, Margit krt. 55. Átrium Mozi (a volt Május 1 mozi)

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61 Újpesti Centrum Áruház II. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-5200/122 Újlaki Üzletház I. emelet

Játék, oktató, ismeretterjesztő, sex CD-ROM-ok óriási választékával várunk Budapest több pontján.

- **Klubtagoknak különleges kedvezmények (a kiválasztott CD 7 napra hazaviheted kipróbálni)**
- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk, ha megadod a címed**
- **Vidékre csomagküldő szolgálat**

Az éppen nem kapható, illetve megjelenésre váró játékokra 15% kedvezménnyel előrendelést veszünk fel.

... Monkey Island 3, Jedi Knight, Tie Fighter vs. X-Wing, Imperium Galactica, ...